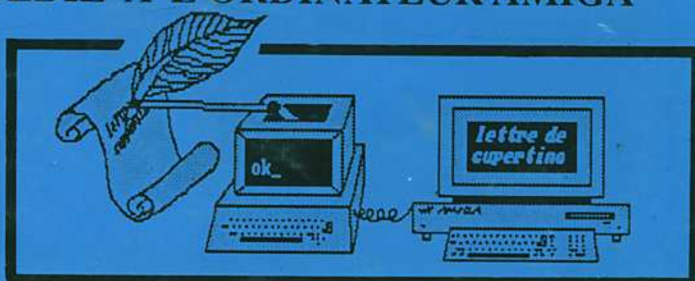
PREMIER JOURNAL FRANCAIS DEDIE A L'ORDINATEUR AMIGA

A-news
TOUT POUR AMIGA®



AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA

AMIGA® 3000 - LE VRAI ET LE FAUX

WORKBENCH® 1.3
Tous les détails

Photon Paint - nouvel outil pour l'artiste sur Amiga

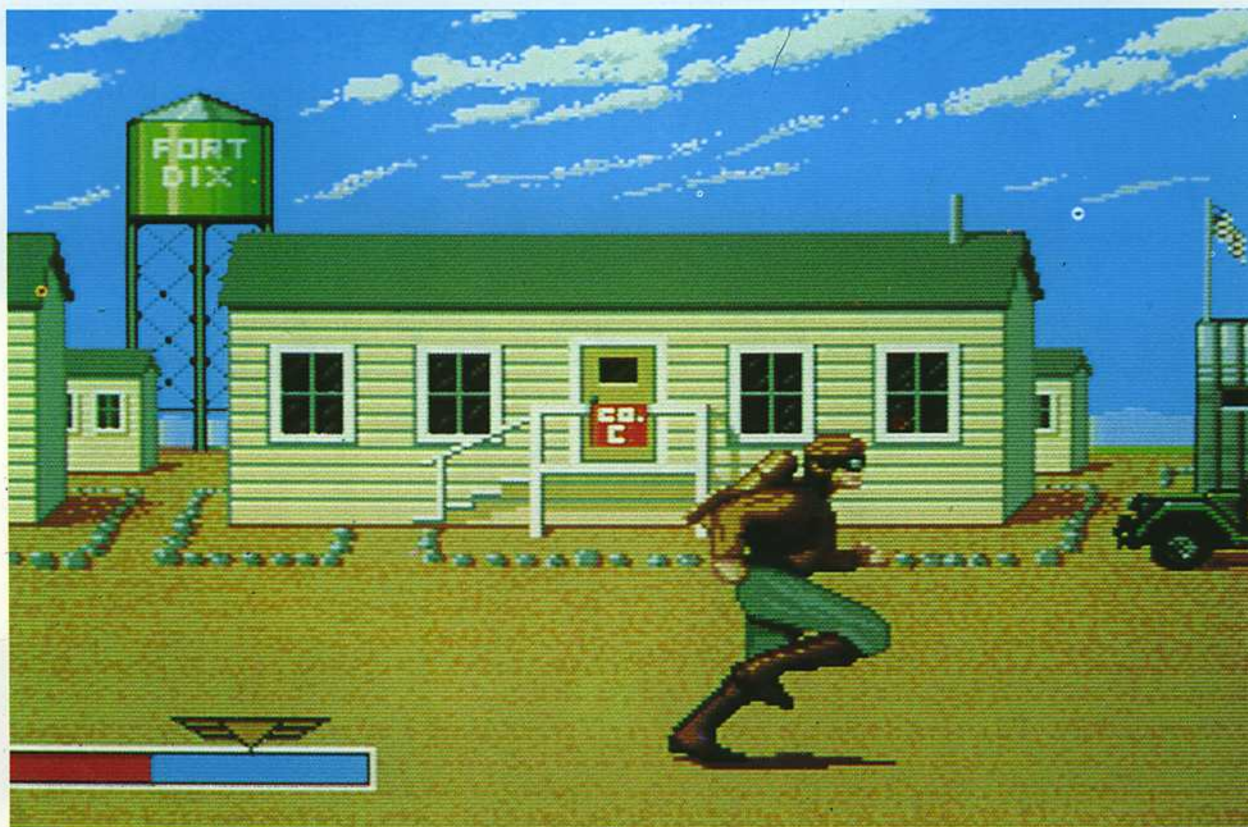
MONTAGE : UN LECTEUR 5,25 POUR VOTRE AMIGA

LE CUPERTINO NEWSLETTER et LES GOUROUS

M 4584 - 2 - 15,00 F



Mai1988 No.2



Rocket Ranger de Cinemaware - Test prochainement

COURRIER

Cher A-News, Cher Giorgio, Chers Gourous,

Etre obligé de s'abaisser à éplucher l'abondante littérature consacrée à l'environnement ludique pour dénicher péniblement 2 lignes consacrées au Hard, bidouilles et autres applications plus professionnelles a de quoi épuiser le plus enthousiaste des Amigados (et épuiser son portefeuille!). Alors là, pensez : La totale et seulement 15 frs!

Des fêlés parlent aux fêlés, pincez-moi! C'est trop bon, on devrait interdir ça au Peuple!

Je possède un Amiga 1000 NTSC QWERTY qui fonctionne toujours au charbon avec des disquettes en bois (!). Ce n'est que depuis 2 mois que la "chose" s'est immiscée dans ma vie...Dois-je le dire...? Je possède également un A??? i 1? 4? depuis près d'1 an et demi. A cette époque j'ai pensé faire un bon choix, d'autant qu'il n'y avait aucun distributeur d'Amiga à 100 kms à la ronde. Alors, surmontez vos révulsions : j'ai pris - et je continue à prendre - un réel plaisir avec cette machine qui me rend bien des services par sa cordialité et sa simplicité.

Mais il y a quelques temps, en fouinant dans les cartons d'un revendeur local qui fermait boutique, j'ai découvert, dormant du sommeil du juste, un Amiga 1000. Direction la maison, la bête sous le bras, et là, l'extase! Certes, la machine est capricieuse et le Gourou intempestif.. Mais enfin, quel plaisir. Car sous des apparences rustiques se cachent des fonctionnalités hors-pairs. Je le dis d'autant plus sincèrement que je possède un A.... et que je connais bien IB? et M?cInt???.

Je tiens à vous adresser (et sans flagornerie) un vibrant BRAVO pour votre numéro 1. Pour avoir une certaine connaissance des techniques de PAO je "tombe sur le cul" devant la maîtrise dont vous avez su faire montre, tant par la maîtrise de la maquette que par le sobriété typographique.

Une dernière requête.. évitez de tomber dans le trop fameux débat Amiga-Atari. Je vous l'ai dit, j'ai les deux sur mon bureau, les deux me comblent, même si j'ai une légère préférence pour l'A . . . Au fait, il existe un club en Vendée pour les mordus du 68000 et RISC: Club Sciences et Technique 85, Atelier Sciences et Technique, Cité des Forges, 85000 La Roche sur Yon, tél (51.62.19.96).

Alain Charrier, La Roche sur Yon

Monsieur

Enfin votre premier numéro! Je vous souhaite une longue vie.

Il se trouve que vous avez paru le même jour, ou presque, que Commodore Revue. L'autre a un air très professionnel, revue imprimée, photos nombreuses et pub abondante. Trop de pub, trouve mon fils (16 ans), qui ne s'occupe pas d'acheter matériel et programmes, et qui estime que A-News a l'air "plus sympa, plus décontracté". Je n'ai bien sûr pas tout à fait la même opinion.

Ce qui m'a le plus gêné dans ce premier numéro est qu'il n'est pas signé. J'ai cru un moment qu'il était entièrement dû aux Gourous! Présentez-vous, que diable, ou du moins, donnez vous une identité, qu'elle soit réelle ou fabriquée.

Je crois qu'il faudra travailler la mise en pages dans le sens de la rigueur. Ce ne sera jamais de l'impression, mais il faut acquérir un style qui confère de l'unité à la revue. Pas forcément austère.

Ce premier numéro est très superficiel. C'est inévitable. Il vous faudra des articles de fond par la suite. A vous d'attirer les bonnes plumes... Votre parution mensuelle vous donne un avantage sur Commodore-Revue. Il faut le confirmer par l'intérêt de vos articles.

Charles Vassallo, 22 Trégastel

Ed: A-News était conçu par moi (je m'appelle Ed: pour l'instant, mais ma femme est en train de rédiger mon autobiographie pour le jour ou il y aura une page de libre). J'ai ensuite eu la chance de convaincre deux autres publications de me rejoindre - le Newsletter de Giorgio Cupertino de Monaco, et le Gourou Méditation de Bayonne. Chaque équipe reste maîtresse de son jeu. Cela donne peut-être un air de confusion, mais ça donne en contrepartie trois points de vue différents sur le monde Amiga.

Pour la pub, on fait des efforts, croyez-moi. Ca viendra. Et qu'est-que c'est que cette histoire d'imprimerie? Notre imprimeur boude depuis qu'il a lu votre lettre. La mise en page, que cela soit sur écran Amiga ou sur papier, n'évitera jamais, malheureusement, de passer par "l'impression".

Bonjour,

Je viens de découvrir A-News, suis resté béat d'admiration.

Cedric Nerot, Nice



A-News
TOUT POUR AMIGA®

EDITO

D'abord un grand "merci" a tous ceux qui ont envoyés des lettres d'encouragement. Elles ont éte très appreciées. On aurait aimé publier d'avantage de courrier, mais il n'y avait pas la place. Espérons que la quantité de publicité n'augmentera pas trop, parceque l'on voit mal où on la mettrait...(petite blague).

Du bon travail à Monaco ce mois-ci. Giorgio Cupertino nous donne enfin un aperçu du Version 1.3 de Workbench. Depuis le temps qu'on en parle... Il essai aussi de rassembler tous les indices (il est bien placé pour en avoir de bons) au sujet des prochains modèles Amiga. Résultat - une silhouette bien alléchante.

Coté Bayonne les Gourous ont tellement de choses à raconter qu'ils auraient besoin d'un journal deux fois plus grand. On va peut-être diminuer la taille des caractères et donner une loupe en cadeau le mois prochain.

A propos du mois prochain, si tout va comme prèvu nous aurons un coin pour les programmeurs en C. On cherche toujours nos super-spécialistes vidéo et son. Arretez de vous cacher messieurs, écrivez ou téléphonez. A-News et les Amigados de France ont besoin de vous.

En parlant de la France.. Pourquoi pas la Belgique, ou la Suisse? Nous avons reçu des nouvelles du Centre Euromatique de Wallone, à Charleroi (tél (32)071-33-36-80). Une exposition informatique ainsi qu'un concours graphique sur Amiga et C64 y seront organisés le 21 mai. Envoyez-nous les détails de vos projets et réunions. Nous sommes là pour ca.

Ce numéro d'A-News a été mis en page avec l'Amiga, Professional Page, Prowrite, Digiview, Deluxe Paint II, Butcher et l'imprimante Laserwriter d'Apple

SOMMAIRE

A-News est édité et publié par THE NEWS, association loi 1901 à but non-lucratif, à St Aubin, 24500 Eymet. Tél 53-23-76-16 et 56-55-10-06.



NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Commodore annonce la disponibilité en France de l'**A2080**, un **écran couleur à haute persistance** pour A500 et A2000, au prix de 4 490 F TTC. Ce moniteur est techniquement identique à l'A1084, le moniteur standard de l'Amiga, sauf que sa rémanence est plus élevée. Le but est de diminuer le scintillement désagréable de l'affichage en mode entrelacé, et ce nouveau moniteur est surtout destiné à la bureautique, la publication assistée par ordinateur (PAO), le dessin technique et industriel, et le dessin d'art. Mais il semble probable que beaucoup d'utilisateurs dans ces domaines préfèreront attendre la sortie d'un autre moniteur professionnel Commodore, le A2024 monochrome haute résolution, qui serait capable d'un affichage allant jusqu'à 1008 x 1024 points en non-entrelacé, ce qui donnera une image qui ne bouge plus du tout.

Commodore France promet l'introduction "dans les prochaines semaines" de ce dernier, mais aussi d'autres produits importants pour l'A2000: une carte AT, un disque dûr de 40M, une carte 68020, et une carte UNIX.

En attendant, le nouveau A2080 est déconseillé pour les passionnés de jeux et d'animation en temps réel. Les phosphores haute persistance utilisés dans ce moniteur pour améliorer la stabilité de l'image laissent des traces comme des étoiles filantes derrière les objets en mouvement.

******

Il était une fois un journal dédié à Amiga...

Non, je ne parle pas d'A-News, mais d'un journal en anglais, **"EnigmA"** qui fut lancé vers la fin de l'année dernière par une équipe en Angleterre dirigée par Julian Rosen, éditeur et rédacteur-en-chef.

Si comme moi vous êtes parmi ceux qui ont envoyé 400F pour un abonnement d'un an, la longue attente pour le numéro deux est terminée. Non, il n'est pas sorti, et il ne sortira jamais. Le téléphone de Mr. Rosen est débranché, tout s'est mal terminé.

J'ai pu avoir l'ex-advertising manager au téléphone chez lui. Il dit ne pas avoir vu Mr Rosen depuis noel, et avoir personnellement perdu plusieurs milliers de livres dans l'affaire...

Il était une fois - et seulement une fois.

******

Toujours en Angleterre, on découvre les histoires des plus bizarres. Le journal ACE (pour Advanced Computer Enter tain ment) titrait récemment: **AMSTRAD TO GO AMIGA IN '88?**

Selon ACE il y a des rumeurs persistantes affirmant qu'Amstrad sortira bientôt un micro avec processeur 68000 à un prix défiant toute concurrence. Un Amstrad compatible avec l'Amiga serait la réponse du PDG d'Amstrad Alan Sugar au déclin des CPC et Spectrum et la meilleure façon pour Amstrad de rentrer dans le monde des jeux 16-bits.

Mais... On ne peut cloner l'Amiga sans les trois co-processeurs Agnus, Paula et Denise, et ceux-ci sont disponibles seulement chez Commodore. Commodore est heureux de vendre ses circuits pour d'autres produits - mais sûrement pas pour une machine Amstrad qui serait en concurrence directe sur le marché. Et Andrew Spencer de Metacomco, la compagnie britannique derrière AmigaDos, disait que Metacomco n'est pas en train de préparer un clone Amiga. Il a ajouté : "Personne ne pouvait créer un Amiga-clone sans passer par Commodore".

******

Depuis peu, le distributeur en France pour les sociétés américaines Newtek et Byte by Byte est CICI, qui se trouve 95, rue de la Boetie, 75008 Paris. CICI nous dit que le **Video Toaster** de Newtek sera disponible à partir de l'AmiEXPO à Chicago en juillet. Une version PAL sortira "rapidement" après. Byte by Byte, quant à eux, préparent une version de **Sculpt 3D** pour Amiga 500 - plus sympathique, moins puissante mais aussi moins gourmande en mémoire et prix d'achat.

******

Autre façon de résoudre le problème de scintillement - la carte **Flicker Fixer** de chez Microway pour A2000B. Reportage de Rich Miner, qui essaie couramment le bêta-version: *"Le prix sera d'environ $500-$600, et en plus vous aurez besoin d'un moniteur multi-synchro. Je l'ai reçu il y a un mois et depuis, ça marche impecablement. Je l'utilise avec le moniteur multi-sync Mitsubishi, et l'image est parfaite. Les images en haute résolution entrelacé sont parfaitement nettes, il n'y a plus d'espace visible entre les lignes vidéo, et plus rien ne scintille. Même les écrans non-entrelacés sont améliorés, puisque l'espace entre les lignes vidéo n'existe plus*".

Le Flicker Fixer utilise les 12 bits de RVB disponibles sur l'A2000; il est donc capable d'afficher les 4096 couleurs simultanément. Il sera disponible dès que l'approbation FCC sera obtenue. (MicroWay, PO Box 79, Kingston, MA 02364, USA, tél : 617-746-7341).

******

Encore une idée anti-scintillement.. Selon David Haynie de chez Commodore-Amiga il serait possible de faire un **desentrelaceur pour l'A500 et 1000**, mais sur les connecteurs vidéo externes des 500, 1000 et 2000 il n'y a que 4 bits de vidéo digital. On pourrait faire un appareil capable d'afficher des écrans non-entrelacés de 16 couleurs. L'avantage serait que les besoins en mémoire vidéo seraient grandement diminués, ainsi, donc, que les dépenses.

******

Upgrade Editions (30 rue Coriolis, 75012 Paris) sont parmi les rares éditeurs qui proposent des logiciels en version française à la même date que le lancement de la version américaine. C'est le cas pour **Publishing Partner Master** pour Amiga, qui sortira en juin dans les deux pays. Aux Etats-Unis le logiciel s'appellera Publishing Partner Professional et coûtera $200. Prix prévu en France : environ 2 500F.

******

Un genlock pour moins de 2 000F? Oui, c'est l'**Amigen** de Mimetics Corporation, compatible avec toute la gamme Amiga. Il sera disponible en version PAL "d'ici six ou huit semaines", selon Mimetics.. Amigen permet de synchroniser et de surimposer l'image vidéo de l'Amiga sur tout système vidéo externe, tel VCR ou caméra. Essentiel pour la production TV.

Perfect Vision, digitalizer temps-réel de Sunrize Industries, ne sera pas vendu en version Pal. LIVE!, frame-grabber temps-réel d'A-Squared, sera un jour en version PAL, mais quand? "Je sais que c'est cette année" disait quelqu'un chez A-Squared.

******

Deux mois aussi avant la commercialisation de l'**EXP-8000**, une carte mémoire pour l'A500. Cette carte de ASDG ajoute jusqu'à 8 méga de mémoire en interne. Il sera vendu avec un bloc alimentation plus puissant que celui livré d'origine avec l'A500.



Professional Page - Un Vrai Pro

Il est assez rare de trouver un logiciel utilitaire qui soit capable de réaliser les promesses de sa publicité - ou même, parfois, les promesses des articles le concernant dans la presse informatique.

Je me souviens en particulier d'une critique dans un journal anglais qui était plus que flatteuse pour le logiciel Infominder de Byte by Byte. Selon l'auteur de cette critique, Infominder n'était pas moins qu'une révolution dans le traitement de l'information, un système nouveau et merveilleux pour organiser et retrouver des textes de toutes longeurs.

La Californie étant trop loin pour aller faire des essais, convaincu par l'ardeur de l'écrivain et la publicité non moins élogieuse de Byte by Byte, j'ai envoyé mes dollars et reçu le logiciel. En regardant les demos sur la disquette j'étais, moi aussi, émerveillé par l'organisation des écrans et la facilité avec laquelle on retrouvait, par exemple, un restaurant chinois dans la zone South Bay de San Francisco.

Mais quand j'ai essayé d'organiser mes propres archives sous Infominder j'ai découvert que le système de classification était très compliqué. Il fallait ajouter des mots clés à chaque texte, sinon chaque paragraphe, et l'ordre derrière cette hiérarchisation était bien trop flou pour mon petit cerveau... Apparemment je n'étais pas le seul, car on n'entend plus beaucoup parler de ce logiciel. J'ai appris que l'auteur travaillait sur une version plus sympathique, et j'espère que c'est vrai et que j'aurai droit à cette version si elle est commercialisée. En attendant je me rabats sur Flow de New Horizons Software - un logiciel théoriquement moins puissant d'Infominder, mais en réalité dix fois plus puissant puisque approchable, utilisable presque instinctivement plutôt qu'avec de longs calculs...

Doutes, doutes

Tout ça pour dire que j'avais bien des doutes en ramenant le tout-nouveau logiciel de mise en page Professional Page de l'AmiEXPO à Los Angeles en janvier. Bien sûr, l'éditeur Gold Disc criait sur les sommets des buildings que c'était le système PAO le plus puissant dans l'histoire de l'Amiga, révolutionnaire, "déchaînant" les graphismes, etc. etc. Cette hyperbole ne m'impressionnait pas. Nous, on voulait simplement sortir un journal mensuel nouveau dans les temps prévus en n'utilisant que l'Amiga.

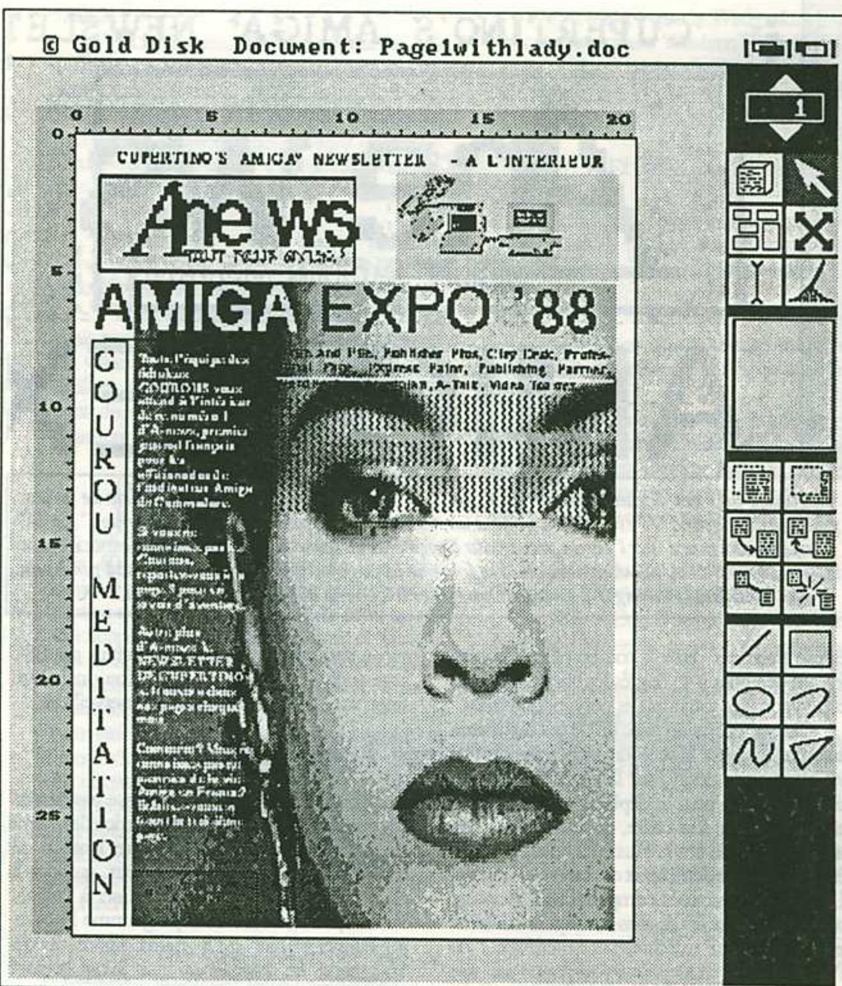
Mais finalement Professional Page a pu faire le travail - et le premier numéro d'A-News en était la preuve. Notre travail n'était pas parfait, loin de là, mais j'étais impressionné par la facilité d'apprentissage et la capacité de Pro Page à tenir ses promesses.

Il y a des bogues - mais relativement peu pour un logiciel d'une telle complexité. Les visites du Gourou sont rares, très rares. Il y a des fonctions qui ne marchent pas, et il y en a qui font perdre des pages entières de texte. Mais elles sont faciles à éviter, et seront probablement corrigées dans de nouvelles versions. Dans cet article il s'agit de la version 1.0 en anglais, la toute première à être commercialisée, après une période de gestation particulièrement longue chez Gold Disc. Elle nécessite 1M de mémoire et opère en mode entrelacé.

Professional Page est en cours de traduction en français. Il est livré en version anglaise sur deux disquettes non-protégées et un manuel de 200 pages entièrement créé avec le logiciel lui-même. C'est de bon augure, puisque le manuel est bien présenté, clair, et très professionnel. Certes, les pages étaient sorties sur un Linotronic 300 photocomposeuse de haute résolution. Mais les pages d'A-News, produites sur l'imprimante laserwriter d'Apple, sont d'une qualité adéquate pour la plupart des publications. Selon un professionnel qui travaille sur Atari ST et Amiga, la qualité typographique en font Times sur le Laserwriter d'Apple est bien supérieure quand on utilise Professional Page et un Amiga qu'avec Publishing Partner et l'Atari. Pour celui qui n'a pas l'oeil du pro, cette différence ne se voit pas, mais apparemment le confort de lecture est accru sans que l'on s'en rende compte.

Spectaculaire

L'aspect le plus spectaculaire de Professional Page est la possibilité d'imprimer des graphismes de toutes sortes. On peut importer des graphismes bitmap IFF créés en n'importe quel mode graphique et avec entre 2 et 4096 couleurs. Une fois sur l'écran ces graphismes peuvent être rapidement manipulés, leur échelle variée, de même que leurs proportions ou positionnement. Un visage allongé peut devenir un visage rond en moins d'une seconde, même quand il s'agit d'images HAM. La liberté d'organisation de ces images sur la page est



Voici le plan de travail de Professional Page. La page est ici à l'échelle 50%, les boîtes autour des textes et graphismes sont en mode "invisible". Notez la possibilité d'écrire en blanc sur un fond noir, de changer la couleur de l'écriture à l'intérieur d'un texte et de rendre transparentes les différentes boîtes.



complète. On peut les placer "derrière" ou "sur" un texte ou autre image. On peut déplacer le graphisme à l'intérieur de sa boîte sans déplacer l'encadrement. On peut importer une image IFF et l'utiliser comme un patron pour en faire une copie avec les outils de dessin de Pro Page. Une fois la copie terminée, l'image peut être enlevée.

Dessin structuré

Tout dessin fait avec les outils de Pro Page est du type structuré, c'est à dire formé de composants qui sont définis mathématiquement. Ces composants peuvent être des lignes, arcs et courbes, avec attributs pour épaisseur de ligne, motif de ligne et remplissage. Les outils disponibles sont simples - ligne, rectangle, ellipse, courbe Bezier, dessin libre, et polygone. En appuyant simultanément sur la touche ALT, ligne crée des lignes seulement à 45 degrés, 90 degrés, etc; rectangle crée seulement des carrés,



Regardez-bien cet écran Professional Page. Le titre "A-News" est fait d'une série de boîtes groupées Le grand 'A' est dans sa boîte à lui, tout comme la phrase "Tout pour Amiga" Le "A" n'est pas asa place sur l'écran, mais pour l'imprimante laser il est à sa place. L'espace entre le "e" et le "w" de A-News revient chaque fois que la page est sauvegardée, Dieu sait pourquoi. Il faut le corriger à chaque chargement. Comme quoi, rien n'est parfait...

ellipse trace des cercles; courbe place toujours les fins de lignes à 45 degrés les unes des autres; et polygon crée toujours des polygones fermés.

Chaque opération avec un de ces outils crée automatiquement un encadrement invisible (ou visible si on le désire) sur la page. Donc, si on tire un trait on peut le déplacer ultérieurement en cliquant sur son cadre, ou boîte ("box" en anglais), et en le tirant. Plusieurs boîtes peuvent être groupées ensemble, et déplacées ensemble. Les dessins structurés comportent un avantage considérable sur les dessins bitmap. Ils sont imprimés à la définition maximale de l'imprimante - 300 points par pouce sur une imprimante laser ou jusqu'à 2540 points par pouce sur une photocomposeuse laser. Pro Page accepte des dessins structurés d'Aegis Draw Plus.

Professional Page n'est pas capable de sortir ses pages sur une imprimante normale - les seules commandes qu'il envoie vers l'imprimante sont des fichiers en ASCII qui sont lus par le programme Postscript dans la mémoire morte de l'imprimante laser et transformés en textes et en dessins de 16 nuances de gris. Ces fichiers, qui font environ 100K, peuvent être envoyés à un autre ordinateur, tel IBM, Mac, ou ST, par modem ou câble RS232 avec un logiciel approprié, avant d'être imprimés. Les fichiers-pages créés par Pro Page sur disquette ne sont pas en ASCII, bien sûr, et sont bien plus compacts - autour de 12K. Les datas de dessins IFF n'y sont pas incorporés - le logiciel les cherche dans leur répertoire d'origine quand il en a besoin.

Un petit défaut: Professional Page n'arrive pas toujours à retrouver les images IFF qui ont été utilisées pour la création d'une page. Il affiche un message: "Je n'ai pas pu trouver ANews2:Go64, voulez-vous substituer un autre fichier?". Pourtant, le fichier Go64 est bien encore là dans le répertoire ANews2. Si on reboot le programme on peut remédier au problème, mais pas toujours. Bizarre. Et tant qu'on parle re-boot, n'appuyez jamais sur ESC juste après le chargement de Professional Page, sinon vous aurez droit à un crash merveilleux...

Laser seulement

Il est dommage qu'on ne puisse pas "tester" ces pages sur une imprimante matricielle, même si une telle opération devait être lente et de qualité inférieure. Rares sont ceux qui ont la chance d'avoir une imprimante laser à langage Postscript à la maison. Le programme Publishing Partner Master" d'Upgrade Editions, qui devrait sortir en français en juin (voir la page "News", et aussi notre "Fiche Technique" du mois dernier), intègre des drivers pour les deux sortes d'imprimantes. Mais, un oiseau dans la main en vaut deux au buisson...

L'entrée des textes est facile, en format WordPerfect, Scribble, Textcraft ou ASCII. Il est possible d'insérer des codes de font, style, taille, espacement proportionnel, espacement entre-lignes, justification, auto-césure, couleur, etc. au moment de la saisie. Professional Page comporte un logiciel de traitement de texte assez performant et facile à utiliser. Mais la dure réalité de la frappe en entrelacé, les options limitées de visualisation (25%, 33%, 50%, 100% et 200%), et la lenteur des opérations dès qu'une page commence à se remplir font qu'il est préférable de faire le maximum, du point de vue de la préparation et de la correction des textes, dans votre traitement de texte habituel.

Nouveaux moniteurs

La visualisation de la page à 100% sur mon moniteur monochrome Apple GS n'est pas vraiment pratique pour corriger les textes en 10 points, la taille la plus courante dans A-News. Les lettres sont trop petites. Je le fais, parce qu'il y a toujours des changements de dernière minute. Mais souvent je réalise trop tard, que j'ai ajouté une virgule là où il y en avait déjà une, etc. A 200% les lettres sont tellement déformées qu'il est encore plus difficile de corriger les mots sans se tromper. Et à 50% il n'est pas question de distinguer les mots, qui sont d'ailleurs remplacés par des lignes de pseudo-lettres.

Il me tarde de voir Professional Page sur les nouveaux moniteurs professionnels annoncés par Commodore, surtout le monochrome non-entrelacé de très haute résolution. Je suppose que ça va encore coûter les yeux de la tête... Mais en attendant je ne me plains pas trop parce que, malgré ses défauts, on peut faire des merveilles avec Professional Page.

Les textes et dessins en couleur, par exemple - mais ceci impose l'achat d'un deuxième logiciel, le Color Seperator, qui imprime les quatre versions de la page, nécessaires pour une impression en quadrichromie. Ceux qui n'ont pas l'intention d'imprimer en couleur ont tout intérêt à utiliser Professional Page en mode monochrome pour gagner en mémoire et vitesse. Il n'y a presque pas de limites sur la position des textes et les attributs texte. Peuvent être changés à tout instant : le jeu d'écriture, la taille, le style (gras, italique, etc), l'espacement entre lignes et entre caractères, le réglage vertical d'un caractère, l'auto-césure et la justification. Toutes ces commandes fonctionnent et sur les caractères individuels et sur les blocs de texte.

Il n'y a pas moins de trois méthodes pour régler l'espacement entre les lignes de texte: Fixed, Relative et Leading. L'option par défaut est Relative, et elle marche parfaitement, permettant de "gonfler" ou réduire un texte pour qu'il remplisse exactement l'espace voulu.

Mais l'option Fixed, paramétrée à 1 pour un essai, m'a fait perdre un texte entier. Je ne la touche plus...

Un regret: les touches de fonction ne sont pas programmables en macro.

En résumé, Professional Page ne m'a pas déçu, bien au contraire. Avec ce logiciel l'Amiga devient le roi de la publication assistée par ordinateur à moindre prix. Pro Page multi-tâche très bien. Les attentes de "digestion" d'un fichier par l'imprimante laser sont parfois très longues, et sur Atari ST on ne peut rien faire pendant l'attente. Sur Amiga on peut continuer à travailler sur un autre programme, un traitement de texte, par exemple - ou si l'on détient assez de mémoire on peut charger Professional Page deux fois et travailler en continue...C'est super.

Pour le prix - c'est très variable. Renseignez-vous.



THE WEDGE
Reliez un disque dur IBM à l'Amiga

Un interface permettant l'adjonction d'un disque dur IBM à l'Amiga 1000, et depuis deux semaines à l'Amiga 500, est disponible au Canada.

L'interface, appelé "The Wedge" par son constructeur, Dave Allen de RSI, est vendu $159 US (moins que 1 000F). Il comporte une carte qui s'attache sur le bus de l'Amiga 1000. Sur cette carte on place une deuxième carte (fournie), et une carte contrôleur style IBM-XT (non-fournie).

A partir de cette installation on peut directement connecter une variété de lecteurs disque dur compatibles IBM, qui sont de loin les moins chers du marché. L'interface permet l'addition de jusqu'à deux lecteurs de disque dur de 142 Mégabyte chacun. Un logiciel est fourni pour la configuration du système. On dispose des commandes FORMAT, MOUNT et PARK à partir du CLI.

On peut diviser le disque dur en plusieurs secteurs logiques en rédigeant MOUNTLIST. Des versions à venir seront configurables a partir du Workbench. Ces versions seront disponibles pour le prix de la disquette et l'envoi.

Le driver software courant fonctionne avec les contrôleurs Western Digital WX1, DTC-5150, et WD-XTGEN F300. Ces drivers devraient fonctionner avec d'autres contrôleurs s'ils sont pleinement compatibles avec le WX1 (i.e. mêmes registres, même gestion de DRQ, etc).

D'autres contrôleurs ont été testés par RSI, et d'autres drivers sont en préparation. RSI propose au prix de $670 US un système complet avec Miniscribe 5.25 pouce ou 3.5 pouce disque dur de 20 méga, contrôleur Western Digital WX1 ou DTC5150, A1000 Wedge, boîte demi-hauteur style AT avec alimentation et emplacements pour deux disques durs.

Quelques questions à propos du Wedge, et des réponses de RSI :

Q : Est-ce que le Wedge peut être utilisé avec une carte à disque dur (contrôleur et disque dur ensemble sur une carte IBM)?

RSI : Oui, mais vous devez alimenter le Wedge et l'unité contrôleur-drive depuis une source extérieure. Les renseignements sur le branchement de cette alimentation supplémentaire sont disponibles sur demande.

Q : Combien de puissance nécessite le Wedge?

RSI : Le Wedge utilise 50mA et le contrôleur WX1 standard nécessite 750mA, totalisant 800mA. Pour faire fonctionner le Wedge depuis une source extérieure il faut trois fils avec +12v, +5v et GND.

Q : Passe-t-il le bus correctement?

RSI : Le Wedge ne passe pas le bus à cause de la possibilité de surcharge du bus et des problèmes possibles de synchronisation. Cependant, si votre extension mémoire passe le bus, le Wedge peut fonctionner branché sur lui. La carte Comspec 2 méga et le Microbotics Starboard II ont été testés et fonctionnent bien. Quelques cartes mémoire externe nécessitent plus de puissance et peuvent obliger à alimenter le Wedge depuis une source extérieure. Le schéma pour cette option est disponible sur demande.

Actuellement, le Wedge peut ne pas fonctionner avec une extension mémoire interne appelé "Insider" de Michigan Software. RSI travaille en ce moment pour résoudre les problèmes de pass-through créés par cette carte. Ceux qui ont d'autres extensions mémoires sont invités à le signaler, et RSI les testera.

Q : Est-ce que la source pour les drivers est disponible? Peuvent-ils être bricolés pour fonctionner plus rapidement?

RSI : Le Wedge est livré avec le driver, mais pas la source. Nous avons déjà augmenté la vitesse d'environ 30% par rapport aux chiffres originales. Quelques custom drivers sont disponibles pour d'autres drives que les Miniscribe et Seagate.

Q : Et la vitesse?

RSI : Couramment le driver lit à environ 34K/sec et écrit à environ 22K/sec, ou environ 60 entrées répertoire/sec. La contrainte majeure semble à ce point être le système de gestion de fichiers de l'Amiga. On a mis un oscilloscope sur le contrôleur-disque, et Amigados passe environ 60ms entre les accès-disque (comme la plupart des demandes sont satisfaites de data pré-sélectionnés ou "cache"). Le nouveau file-système devrait augmenter la vitesse du disque considérablement. Le Pal Jr, un disque dur DMA, est plus rapide en lecture d'approximativement 6k (sa vitesse est d'environ 40k/sec), mais le Wedge avec le contrôleur WX1 est plus rapide que la majorité des lecteurs non-DMA qui figuraient dans un article récent d'Amazing Computing.

Q : Qui peut donner une idée de l'utilisation du Wedge dans la pratique?

RSI : Bill Henning écrit : "J'en ai un prototype et j'en suis tout à fait satisfait. Il a fonctionné pendant plus de 2 mois sans aucun problème. Il fonctionne - que puis-je dire? Ma startup-sequence prenait quatre pénibles minutes à s'exécuter, mais il finit à présent en 40 secondes. Ma machine est nettement plus utile. Je ne perds pas 1 méga de RAM disk. Ce n'est pas aussi rapide qu'un drive DMA, mais c'est de loin le moyen meilleur marché pour obtenir un disque dur pour l'Amiga.

"Quand le nouveau file-système arrivera, le débit devrait augmenter considérablement. Le Wedge plus WX1 a une vitesse environ trois fois plus grande que celle du floppy, avec moins de thrashing (agitation), en raison du pré-fetching et caching, mais l'accroissement de la vitesse perçue et plus important. Je peux cliquer deux fois sur VT 100 et ça fonctionne en moins de deux secondes. Incidemment, 10 méga est trop petit pour un Amiga (mais 10 méga est a heck of a lot meilleur que 0 méga!)."

Q : Est ce que le Wedge fonctionnera avec un contrôleur Western Digital WX2?

RSI : Oui, mais il sera limité à des lecteurs de 20 mégas. Le WX2 ne peut pas accéder aux drives plus grands.

Q : Et avec un contrôleur NCL NDC5127-50?

RSI : Nous avons un driver pour ce contrôleur mais il est deux fois et demie plus lent que le WX1 et n'est pas recommandé pour cette raison.

Q : Est-ce que le Wedge fonctionnera avec des contrôleurs RLL ordinairement disponibles?

RSI : Oui, nous avons utilisé le contrôleur RLL Western Digital et il fonctionne bien. Si vous allez l'utiliser faites le nous savoir. Nous ne vendons pas encore de systèmes RLL, ayant eu trop de questions sur leur fiabilité.

Q : Puis-je facilement ajouter un deuxième drive d'une taille différente?

RSI : Oui. Vous devrez préciser quel drive vous ajouterez quand vous commanderez. Le deuxième drive ne nécessitera pas de matériel supplémentaire hormis les câbles pour faire fonctionner les deux drives.

(Ed: nous espérons tester un Wedge dans un proche avenir).

COURRIER

Messieurs,

J'aime beaucoup la qualité d'écriture en générale..Les Gourous, je les attendrai avec impatience à chaque fois (TBien "VIRUS"). Les pages Cupertino's Newsletter je connaissais déjà. La rubrique d'aide aux aventures est très utile. Les essais et fiche technique nous aideront à mieux gérer notre budget... Une page annonces serait intéressante, peut être aussi un peu plus de bidouilles; il ne manque que quelques jolies couleurs surtout pour les photos d'écran...

Francis Pelletier, Royan



POUR LES MANIAQUES DU FER A SOUDER :

Offrez un Lecteur 5,25" à votre Amiga

Ce mois ci j'inaugure une rubrique qui devrait plaire aux excités du fer à souder! L'Amiga est une machine pourvue à la naissance de bien des facilités. Pourtant, son caractère multitache fait que l'on a envie d'encore et toujours plus de puissance. Sans compter qu'il est quand même possible de trouver des déficiences à notre chère machine! En résumé : on va voir à bricoler un peu la bête. Pour débuter, on va faire dans le simple mais pas dans l'inutile.

PRESENTATION

Vous connaissez sûrement des programmes tels que le PC TRANSFORMER ou Dos2Dos. L'un est un émulateur IBM PC (et qui fonctionne, messieurs du magazine T...) et le deuxième opère des transferts entre les formats MS-DOS, TOS et AMIGADOS (A-News 1). Et bien, tout ceci est très pratique à condition de posséder des programmes ou données au format 3". Ce n'est hélas pas toujours le cas. Et bien youpi! ce mois ci dans A-News on vous explique comment brancher un lecteur 5" sur l'Amiga!

Petite précision pas tout à fait inutile, ça marche aussi avec les 3" et ça coûte environ 100 F. Le 5" à moins de 800 F et le 3" à moins de 1000 F! De plus si vous avez un 5" de 80 pistes vous pourrez stocker 880K pour 2F ttc, le prix d'une disquette 5" démarquée. Merci qui?

SPECIFICITE DES LECTEURS 5"

Maintenant au boulot. Ceux qui ne voudraient réaliser ce montage que pour ajouter un 3" peuvent passer directement au paragraphe suivant. Ceux qui possèdent déjà un lecteur 5" jouent à pile ou face. En effet, il peut arriver que sur certains lecteurs le montage ne fonctionne pas. C'est rare mais possible. Ceci provient du fait que les signaux de l'Amiga sont calibrés autour de 5 ms. C'est normal pour des 3", c'est rapide pour des 5". En fait la plupart des lecteurs récents en conviennent et j'utilise personnellement un Matsushita provenant d'un compatible à 3 000 F!

En plus de cela, il vous faudra prévoir une alimentation pour le lecteur. Celle de l'Amiga n'étant prévue que pour des 3" bien moins gourmands elle risque fort de protester si vous lui infligez un lecteur 5" (surtout celle des 500). Ce lecteur consomme environ 0.25A sous 12V et 0.4A sous 5V. Ceci signifie que, avec une simple alimentation constituée d'un pont redresseur, d'un régulateur en boîtier TO220 et d'un filtrage on pourra faire tourner deux lecteurs, ce qui est plus que nécessaire.

Il faudra tout de même prévoir un radiateur conséquent pour les régulateurs, une bonne solution consistant à les visser sur le châssis du lecteur. La figure 1 montre le schéma retenu. Il est élémentaire et seul les condensateurs électrochimiques de 2200µF sont indispensables au filtrage. Le redressement peut se faire à l'aide de quatre diodes type 1N4001 (la 2CV des diodes) ou mieux d'un pont type 400V-1A. Le transformateur possède deux secondaires, un pour le 12V et l'autre pour le 5V. Si on ne prévoit d'alimenter qu'un seul lecteur, on pourra utiliser un transformateur à enroulement secondaire unique (15 à 20V), l'alimentation 5V étant alors branchée à la sortie du même pont de diodes que la 12V. Les problèmes propres au 5" étant résolus voyons la suite.

L'INTERFACE

Tout d'abord pourquoi un interface? Les lecteurs Amiga sont exactement les mêmes que les autres, que ce soit pour les 3" ou les 5". La seule différence se trouve au niveau de la commande du moteur. Avec l'Amiga, chaque lecteur est censé mémoriser l'état du signal DSKMOTOR* quand il est sélectionné. En clair le lecteur ne mettra son moteur en route qu'à la seule condition de recevoir les signaux MOTOR ON et SELECT en même temps. De même, il ne l'arrêtera qu'à la seule condition de recevoir les signaux MOTOR OFF et SELECT en même temps.

PRINCIPE

Bon, trêve de bavardages. De l'action! Après un rapide coup d'oeil à la figure 2 on s'aperçoit que le montage est bâti autour d'un flip-flop de type D à entrée PRESET. L'entrée D est connectée à DSKMOTOR* et DSKSEL1* pilote le flip-flop. La sortie de IC2 Q* est inversée et pilote enfin le moteur du drive. Les inverseurs sont nécessaires car d'une part le drive possède un pull-up interne sur DSKMOTOR* (ne pas oublier que les entrées sont à collecteur ouvert) et d'autre part le signal DSKSEL1* de l'Amiga est actif sur front descendant alors que le flip-flop déclenche sur un front ascendant. Le pull-up sur le signal DSKMOTOR* est là car cette broche est du type collecteur ouvert, de même pour le RESET*. Le NAND entre la sortie Q et DSKSEL1 est une simple précaution et le montage pourrait fonctionner sans, en 5". Pour alimenter l'interface, on utilise le 5V disponible sur la broche 12 de l'Amiga, la masse étant sur les broches 3 à 7. On placera un condensateur de découplage sur l'alimentation de IC1 et IC2, 1µF-6V tantale conviendra à merveille.

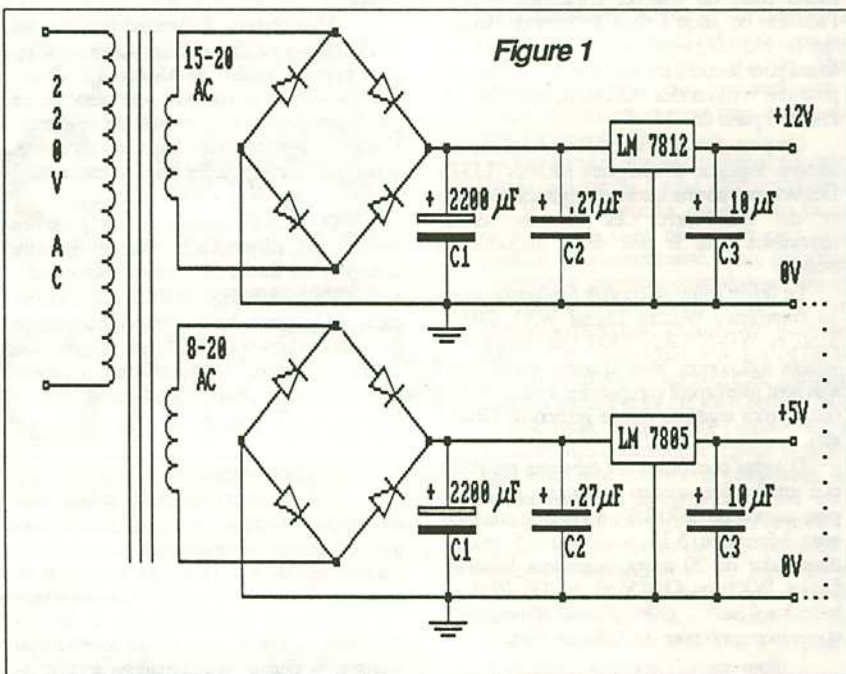
Voilà, vous savez tout ou presque. J'ai quand même gardé quelques gags en réserve...

REALISATION

Avant de commencer, un petit avertissement, les broches 12 et 23 du connecteur pour lecteur de disquette véhiculent respectivement le +5V et le +12V de l'alimentation de votre machine. Un court-circuit sur ces dernières et vous devrez fonctionner sur piles! Si par malheur il vous arrivait cette mésaventure, sachez pour consolation que ceci n'aura sûrement pas endommagé votre lecteur dont les entrées sont du type à collecteur ouvert. Ca console, hein?

La réalisation ne devrait pas poser de problèmes. J'ai pour ma part réalisé mon circuit grâce à la méthode du wrapping, ceux qui en ont la possibilité pourront graver un circuit facilement vu la simplicité du montage. La difficulté risque par contre de se placer au niveau des connecteurs DB23. Après sept magasins je me suis résolu à acheter un connecteur DB25 mâle et à le transformer en DB23 à l'aide de quelques coups de scie bien sentis. En effet pour des raisons que la raison ignore le DB23 est une bête plutôt rare, son remplacement par un DB25 modifié ne pose pas de problème mais attention alors aux numéros des broches!

La connection des nappes destinées à relier l'interface, d'un côté à l'ordinateur et de l'autre au lecteur représente en fait le gros du travail. Les connecteurs à sertir représentent un gain de temps et de sueur appréciable. Du côté ordinateur, une nappe 24 brins et son connecteur DIL associé viendront se fixer à ce qui vous sert de DB23. Du côté lecteur, une nappe 34 brins et son connecteur DIL associé seront sertis à un connecteur encartable 34 contacts pour le 5" ou Berg 34 pour le 3". Toutes les broches de numéros impairs du connecteur encartable sont à relier à la masse.





Pour les détails de câblage, on se reportera aux figures.

Si vous comptez utiliser un 5", le signal DSKCHNG* qui indique à la machine que la disquette a été retirée du lecteur est inutile. Ce signal est inexistant sur les lecteurs 5" et on supprimera la connection DB23(11)-EDGE32(2) ainsi que la connection EDGE32(16)-EDGE32(4). Le bouton poussoir est une solution pour simuler ce signal. Il convient alors de se rappeler que DSKCHNG* est actif à l'état bas. ATTENTION, n'utiliser ce poussoir que lorsqu'il n'y a pas d'accès disques. Sinon, il faut utiliser l'ordre CLI DiskChange ou alors gare à vos disquettes et au Gourou...

Pour ce qui est du boîtier, à vous de voir. Il existe des racks pour compatibles destinés à recevoir ce genre de bricolage, mais c'est un peu onéreux et pour ma part je m'en passe très bien.

MISE EN OEUVRE

L'Amiga sélectionne ses lecteurs d'une façon un peu particulière, chacun d'eux croit être le lecteur 1. Si bien qu'il faut positionner les jumpers qui se trouvent sur la carte du lecteur en position DS1. Pour ce faire il n'est pas nécessaire de désosser votre lecteur si c'est un 5". On accède aux jumpers DS qui sont sur le coin gauche de la carte, juste à côté du connecteur bord de carte (voir fig.3). Pour le 3" pas de problème, il faut ouvrir. Pour le reste on branche l'alimentation du lecteur prélevée sur le DB23 dans le cas du 3" ou sur notre alimentation dans le cas du 5". On connecte l'interface et ça doit marcher. Pas de réglage!

Aussi bien le 3" que le 5" SI C'EST UN 80 PISTES doivent s'autoconfigurer et si une disquette est insérée, son icône doit apparaître sur l'écran du WorkBench.

SUPPLEMENT GRATUIT

Pour les possesseurs d'Amiga 2000 tout ce que je viens de baratiner est inutile ou presque! En effet, si vous ne possédez qu'un lecteur, il existe un connecteur sur la nappe qui y est raccordée et qui possède déjà le décodage nécessaire au moteur. Pour le 5" il suffit alors de confectionner l'alimentation, un câble Encartable34-Berg34 et de positionner le jumper qui signale à la machine la présence du lecteur. Les remarques faites précédemment restent valables.

Pour les ambitieux qui veulent monter plusieurs lecteurs, il suffit d'ajouter un connecteur DB23 femelle et d'y répéter tous les signaux du DB23 mâle broche à broche, à l'exception des broches 21, 9 et 20. Pour ces dernières, ceux qui ont tout suivi depuis le début auront remarqué qu'il s'agit respectivement de DSKSEL1, DSKSEL2, et DSKSEL3. Il s'agit ici de faire croire au lecteur suivant qu'il est lui aussi en df1:. Pour cela on connecte DB23(9)mâle soit DSKSEL2 à DB23(21)femelle soit DSKSEL1 et le tour est joué. On répète l'opération pour DSKSEL3 ce qui donne DB23(20)mâle relié à DB23(9)femelle. On est alors devant une réplique du connecteur que nous présente l'Amiga.

Pour les ambitieux malins qui veulent monter plusieurs lecteurs : On peut supprimer la porte branchée entre DB23(1) et la sortie Q du flip-flop. On dispose alors de deux nand et d'une bascule, juste ce qu'il faut pour câbler un deuxième interface. Si on réutilise la même ligne de reset, la même ligne pour DSKMOTOR et le même pull-up pour l'entrée preset (flèches sur la fig.2) il suffit d'ajouter une résistance qui, si vous avez un réseau, s'y trouve déjà aussi. Il suffit simplement d'inverser DSKSEL2 à la place de DSKSEL1.

Pour moi, je n'arrive pas à faire fonctionner mon 5" 40 pistes sous AmigaDos! La MountList fournie n'y fait rien. Toutes les solutions sont acceptées avec joie!

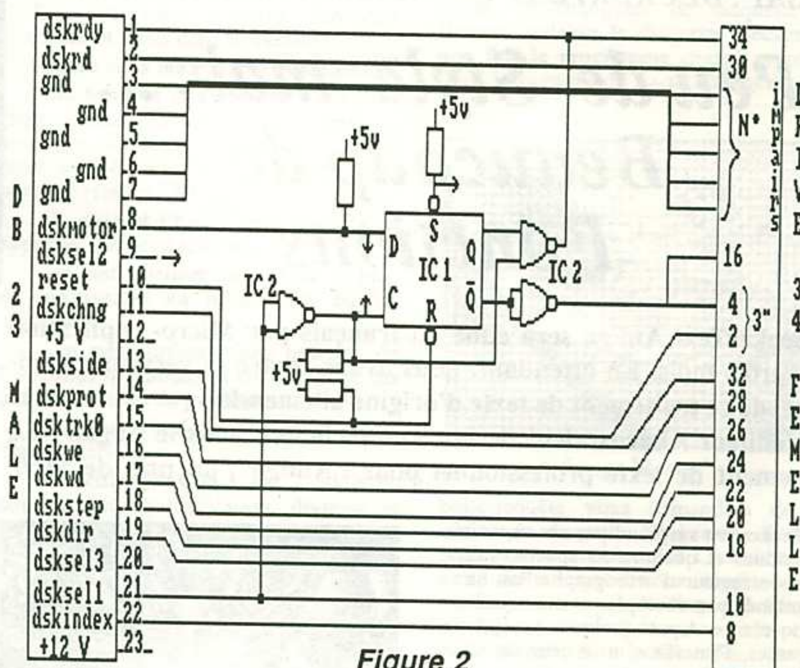


Figure 2

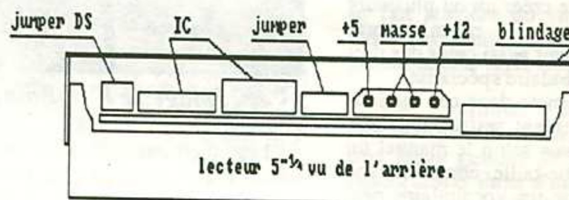


Figure 3

LISTE DES FOURNITURES

Résistance: 1K x 4 ou réseau 1k x 7

Condensateur:
C1: 2200 µF électrochimique x 2
C2: 0.22 µF électrochimique x 2
C3: 10 µF électrochimique x 2
C4: 0.1 µF tantale x 2 (découplage)

Semi Conducteur:
IC1: 74LS74
IC2: 74LS00 OU 74LS38
REG: LM 7812 TO220
REG: LM 7805 TO220

Divers:
pont de diodes 400V-1A ou 1N4001 x 4
transformateur 220/15.15 au moins 15VA
connecteur à sertir
DIL 2x12
DIL 2x17
DB23 mâle
encartable 2x12 femelle
supports à wrapper

C'est fini y'en n'a plus. Si vous avez des bidouilles dont vous pourriez faire profiter les lecteurs de A-News, n'hésitez pas à me contacter à la rédaction ou sur le serveur Ol bal 13118.

Le mois prochain sons et 68010 au programme. Sur ce, bon courage et à la prochaine - Laurent C. Fabre



ESSAI : BECKERTEXT EN VERSION AMERICAINE

Peu de Style mais ... Beaucoup de Fonctions



BeckerText Amiga sera édité en français par Micro-Application d'ici trois mois. En attendant, nous avons essayé la version américaine de ce traitement de texte d'origine allemande.

L'éditeur Abacus vient de le commercialiser sous le slogan "Le traitement de texte professionnel pour l'Amiga", au prix de $150.

Beckertext surprend par ses capacités inattendues et quelquefois spectaculaires - son correcteur d'orthographe "on-line" instantané, par exemple, et son système d'auto-césure. A part quelques exceptions agaçantes, l'interface utilisateur est clair et sympathique.

La version francisée sera équipée d'un dictionnaire en français, mais il est facile, même pour ceux possédant la version américaine, de créer un ou plusieurs dictionnaires personnels en n'importe quel langage. On peut aussi créer des dictionnaires de vocabulaire spécialisé.

Le nombre de mots dans ces dictionnaires est relativement restreint - entre 4 000 et 8 000, mais selon le manuel un dictionnaire de cette taille, construit avec soin, peut contenir un vocabulaire personnel tout entier sans jamais devenir trop encombrant.

Méfiance

La rapidité d'intervention est impressionante, mais il y a tout de même des limites. Le contrôle de l'orthographe "on-line" est effectué seulement quand on frappe à la fin du texte. Si on insère un paragraphe au milieu, le correcteur est désactivé.

Le système est basé sur les mots composés - au lieu d'entrer le mot "*concéder*" tel quel, on écrit "*con+céder*", pour que l'ordinateur en apprenne les différentes parties, pour pouvoir les recombiner plus tard. Dans cet exemple l'ordinateur apprend trois mots - "*con*", "*céder*" et "*concéder*" à partir d'un seul.

Mais - méfiance! Si vous lui avez aussi appris "*mais+on*" il va dorénavant laisser passer des mots tels "*conon*", "*maiscéder*", et "*cédercon*". N'oubliez pas, non plus, que rien n'est plus bête qu'un ordinateur, même notre Amiga. S'il connaît les mots "*chat*" et "*chant*" il vous laissera écrire "*Le chat de l'oiseau est très beau*" sans jamais soupçonner la moindre erreur. De même il ne peut corriger les fautes de grammaire (le genre et le nombre, par exemple), ni celles de conjugaison. Le paradoxe est qu'il faut maîtriser la langue pour pouvoir maîtriser le dictionnaire.

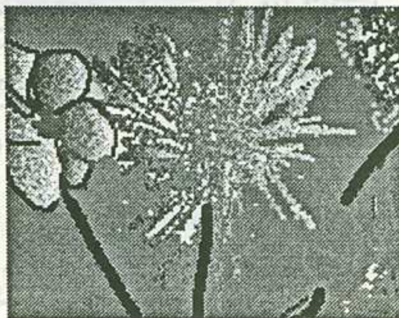


Image IFF (DPaint)

Les dictionnaires sont aussi utilisables d'une manière plus classique, en contrôlant tout d'un trait, ou paragraphe par paragraphe si on le désire, une fois le texte écrit.

Voici un logiciel Amiga qui crée d'office des **.BAK**, des copies de sécurité des fichiers, chaque fois qu'on sauvegarde son travail. C'est rassurant.

En contrepartie, je n'en croyais pas mes yeux en lisant l'avertissement suivant dans le manuel: "*Assurez-vous que la dernière ligne de votre texte se termine par un retour de ligne, sinon Beckertext ne sauvegardera pas cette ligne.*" En plus, c'est exact - et il ne l'imprimera pas non plus. Je suppose que c'est parce que Beckertext est "line-oriented", qu'en l'absence d'un retour de ligne le programme n'admet pas que la ligne existe - même s'il est sur l'écran.

Beckcentricités

A l'usage, il y a d'autres excentricités Beckeristes. Après l'insertion de mots dans un paragraphe déjà existant, il est nécessaire de reformater le paragraphe manuellement, en appuyant sur la touche *Help*. Pour moi, l'écran ne semblait jamais propre et net, une impression renforcée par la manie de Beckertext de mettre des points "..." dans tous les espaces non-occupés à la fin des lignes.

Mais ce qui m'a causé les plus grands ennuis c'est la configuration par défaut en mode *over-write*, ou sur-écriture. La grande majorité des traitements de texte sont configurés par défaut en mode *insertion* - quand on frappe au clavier les caractères nouveaux s'insèrent entre ceux qui existent déjà et n'écrasent rien. Combien de fois j'ai chargé Beckertext et oublié de le mettre en mode *insertion*, oblitérant ainsi des mots sur l'écran avant de me rendre compte!

Beckertext comporte une méthode très simple et efficace de sauvegarde de ses défauts préférés (touches de fonction, font, driver imprimante, paramètres format, mode *lettre* ou *source-C*, auto-césure, verrouillage touches numériques) - tout sauf la preséléction au boot du mode *insertion*!

Beckertext mérite un grand "Très bien" pour son utilisation du clipboard. L'Amiga possède un format standard pour le transfert sans problème de textes ou d'autres datas entre logiciels différents. L'idée est excellente, mais rares sont les éditeurs qui proposent cette option.

Le format "clipboard" ne peut transmettre des attributs tels gras ou italique, et pour cette raison il ne devrait pas être utilisé pour les opérations de routine sur les blocs pour cette raison. Les commandes normales de Move, Copy et Erase sont présentes pour ces fonctions.

J'ai trouvé la fonction *recherche* bien compliquée. Quand on cherche un simple mot la procédure est classique - sauf que la recherche est obligatoirement sensible aux majuscules et minuscules, ce qui n'est pas toujours commode. Pour chercher des caractères de contrôle, il est nécessaire d'insérer une ligne spéciale au début du texte, puis les caractères que l'on souhaite rechercher. Une fois les recherches terminées, il faut enlever cette première ligne.

C'est beaucoup de travail - mais au moins la possibilité est là, non seulement de chercher les caractères de contrôle mais aussi de trouver les attributs texte, comme, par exemple, les lettres en style gras ou italique, et de les changer en style normal.

Beckertext comporte un système de protection contre les copies illicites. Avant de pouvoir utiliser le logiciel pour la première fois, l'acheteur est obligé d'inscrire son nom et son adresse sur l'écran. Cette information est inscrite dans Beckertext, et peut être contrôlée en regardant sous "Info" dans le "File" menu. Chaque fois que le programme est



copié, le nom et l'adresse de l'acheteur est copié avec...

L'avantage d'une telle méthode est qu'il n'y a pas de limite sur le nombre de copies de sécurité, et il n'y a pas de

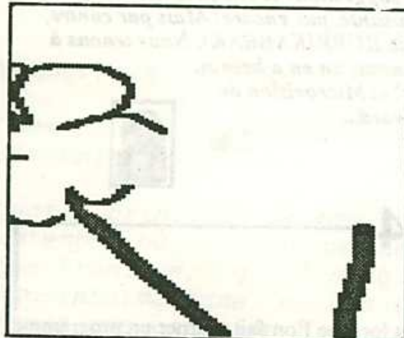


Image Monochrome

problème pour installer Beckertext sur un disque dur. Un programme, *Move-HD*, est fourni pour aider dans cette dernière opération.

Beckertext ne permet pas l'utilisation des différents fonts Amiga, mais il accepte l'insertion de graphismes dans le texte. Pour ce faire, il faut d'abord "photographier" des graphismes avec un excellent utilitaire fourni, "**BTSnap**". Ensuite, les graphismes peuvent être insérés dans le texte dans l'une de trois versions - *monochrome* (peu de détails, de simples silhouettes), *random* (le graphisme apparaît en nuances de gris), ou *raster*(motif raster basé sur les couleurs d'origine). La qualité de tous trois laisse à désirer quand, par exemple, il s'agit d'une simple copie de l'écran Workbench. En utilisant l'option monochrome tout détail de gris est perdu, et en utilisant les deuxième et troisième options, on voit mieux le détail des icons mais on perd le texte des titres des icons et aussi l'encadrement des fenêtres. En réalité, cette fonction graphique est mieux adaptée à la reproduction de simples dessins et diagrammes. Si vous voulez insérer de belles images nuancées dans vos textes, Beckertext n'est pas pour vous.

Rapide coté imprimante

Mais - et c'est un mais de taille Beckertext sait changer entre modes *graphique* et *texte* quand il imprime votre document. Une lettre avec simple graphisme incorporé est sortie très rapidement sur imnprimante - beaucoup plus rapidement qu'avec **Prowrite**, par exemple.

Beckertext permet l'ouverture de plusieurs fenêtres et le transfert sans problème de textes ou images entre elles. Une fonction que j'ai particulièrement appréciée était "*Mark range*", une variante de "*Mark block*". Il est possible d'entourer une partie d'un bloc et de le déplacer vers la droite ou la gauche. Pour corriger des tabulations, ou pour régler rapidement et précisement leur positionnement, c'est excellent.

Il y a bien d'autres fonctions agréables et utiles dans Beckertext:

- **undo** vous laisse défaire des erreurs
- **les touches de fonctions sont programmables** avec des lignes de texte ou avec des chaînes de commandes (maximum de 160 caractères par touche, total possible réservé 2K)
- **la date et l'heure** sont insérées en appuyant sur deux touches.
- on peut changer un mot ou un bloc de **majuscules en minuscules** ou inversement
- on peut préparer des **patrons de formulaires standards** d'avance, et des patrons et listes de **publi-postage**
- création **d'index**, création de **tables des matières**
- **calculs dans le texte** - addition, soustraction, multiplication, division et pourcentages.
- sauvegarde en forme **ASCII**



Image "Random"

- possibilité de créer drivers pour **imprimantes non-standards**
- possibilité de formater son texte en plusieurs **colonnes** (mais ceux-ci ne se voient pas à l'écran, seulement sur l'imprimante)

Un truc - pour éviter de longues attentes en changeant de disquette de fichiers, enlever la disquette Beckertext une fois le programme chargé avant de faire la commande *Load* (charger). Une

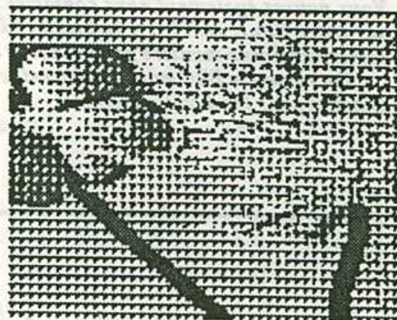


Image 'Raster"

boite-requête vous demandera de réinsérer la disquette Beckertext. Refusez poliment en cliquant sur *Cancel*, et une autre boîte-requête vous suggèrera que vous vous trompez de disquette. Cliquez sur *Continue* et enfin vous aurez la possibilité d'écrire dans le *Select file requester* le chemin d'accès de votre fichier.

Et pour finir, une petite caractéristique exotique de Beckertext que j'ai trouvée marrante : quand l'ordinateur se fait attendre on voit sur l'écran non pas le "*zzz*" habituel de l'Amiga mais une grosse abeille style Atari...

En résumé: Pour un prix raisonnable Beckertext vous propose une large gamme de fonctions souvent introuvables dans d'autre traitements de texte. Si vous n'êtes pas obsédés par une certaine propreté d'écran il pourrait faire votre affaire. - BL

Editeur: Abacus Software, 5370 52nd St, Grand Rapids, Michigan 49508, Etats-Unis.

EDITO:

Pour commencer, voici la nouvelle adresse des Gourous: Gourou Production B.P.64 64104 BAYONNE CEDEX.. Les disquettes Gourou prennent leur formule définitive: celles-ci seront désormais une compilation des meilleurs programmes du domaine public. La disquette #1 est disponible pour la somme de 30FF port compris et contient notamment un ensemble de programmes pour faire de superbes icônes.

N'hésitez pas à continuer à nous envoyer vos articles, chèques, réalisations, chèques, suggestions et chèques à notre adresse. Vous pouvez également nous contacter par minitel 36 15, tapez: GOUROUS. Non, on plaisante, pas encore! Mais par contre, sur notre B.A.L : ANEWS en 36 15 code: DEEP (renseignements supplémentaires dans la RUBRIKABRAK). Nous tenons à remercier d'une manière générale tout les amigados qui nous ont fait de la publicité car nous, on en a besoin.

On remercie BSO pour le support technique, C.I.S de Talence pour le prêt de matériel et Microvision de Biarritz pour les digitalisations. ***Spread the word...***

Les 

EMULATEURS 64

Back to 64?

Après l'émulateur IBM (TRANSFORMER qui accepte les disquettes 720ko), les éditeurs se devaient de sortir un émulateur C64, les possesseurs de 8 bits Commodore étant des acheteurs potentiels d'AMIGA, toutes ces émulations permettant d'étendre le marché d'acheteurs potentiels. Après ce petit historique, venons-en aux programmes existant à cette heure.

1° - GO 64 (prix annoncé en magasin 1300 F soft + hard)

2° - **C64 EMULATOR** (prix annoncé 600F soft + hard)

Si j'arrêtais là mon article, vous pourriez penser: le meilleur, c'est le plus cher. Non, c'est faux. Et je commencerai donc par le moins cher.

THE C64 EMULATOR

Le programme une fois lancé affiche l'écran bleu habituel au possesseur de C64. On peut accéder au menu de configuration du logiciel en appuyant sur alt + help. Sur cet écran, on peut définir les périphériques que l'on possède. Dans l'ordre il y a : -DF0: DF1 : DF2 : DF3 : RAM : DH0 : DH1 : DH2 : DH3 : AINSI que serial cable 8,9,10,11 et 1541 émulation. La configuration permet aussi d'émuler l'extension mémoire du C64, d'avoir un mode monochrome pour permettre une

```
CONFIGURATION EDITOR
DISK DRIVES
Device  8 C64  Serial Cable 8
Device  9 DF0: Amiga Standard
Device 10 DF1: Amiga Standard
Device 11 DH0: Amiga Standard
PRINTERS
Device  4 PAR:
Device  5 SER:
Monochrome ON     ALT Chars OFF
Borders   OFF     1764 RAM  OFF
Port1:Paddles     Port2:Joysticl
LOAD CONFIG       SAVE CONFIG
```

émulation plus rapide et de définir les périphériques sur les ports joysticks (paddles,souris C64, joystick). Tout ceci est très complet.

Le très gros avantage de **C64 EMULATOR**, c'est de reconnaître le lecteur de l'AMIGA comme lecteur du C64 avec une capacité de 880 Ko. Ca change des 170 Ko du 1541. De plus, le logiciel d'émulation est vendu avec un programme de transfert de fichiers par disque entier ou par fichier.

Il est temps d'aborder le point de vue technique.

Après avoir fait subir les tests démoniaques en basic de feu HHHEBDO, il en résulte un temps et donc un taux de rapidité de 0.70 (en %) par rapport au C64 (qui est à 1 bien sûr). C'est pas très bon et lorsque l'on fait tourner un programme en langage machine avec une routine d'affichage écran, c'est encore moins bon. Pour les jeux qui utilisent des routines "normales", c'est à la portée des gens qui sont mauvais, vu la vitesse effective. Aussi pour l'instant, il ne faut pas espérer récupérer tous les programmes de son C64 chéri.

GO64

Déjà, avant de lancer le programme d'émulation, il faut passer par un preference spécial C64 : d'où l'impossibilité de changer de configuration après lancement du soft (un mauvais point donc). Parlons du soft et je tiens à préciser que j'avais la pre-

```
GO-64! Preferences
                 POWER
COLORS:          DEVICES:
  Screen           Joysticks
  Border           Paddles
  Text             Lightpen
HYPER-CODE(tm) STATUS:
STANDARD
```

mière version du soft; à l'heure où j'écris ces lignes, je n'ai pas eu la nouvelle version.

Maintenant, je peux dire ce que j'en pense, c'est très, très lent, encore plus que C64 Emulator. Il ne faut pas être idiot pour ne pas s'en apercevoir. Le fait de taper des instructions BASIC rend l'affichage saccadé. Les tests effectués donnent un aperçu des capacités du logiciel. Je ne parlerai donc pas de l'émulation de programmes, la doc étant précise là dessus "GO 64 ne permet pas de faire tourner les jeux originaux alors que C64 Emulator se sert de cet argument dans les pubs." (la publicité comparative est autorisée aux Etats Unis).

Aussi je lance un appel : j'aimerais tester la nouvelle version du soft (s'il existe) afin de faire un complément. La guerre est inégale entre un soft rapide, pas cher et un très, très lent et cher.

D'après ce que j'ai entendu, il serait plus dur à un 16 bits (68000) d'émuler un 8 bits (6510). Génial non !!!

En conclusion les émulateurs, c'est pas la solution à moins d'avoir un émulateur **Atari 520** ou **MAC**. Il faut voir avec le temps. Qui peut prétendre connaitre l'avenir?..



Jean-Marc



CUPERTINO's ALOHA Newsletter # 11



(franglish version)

Monte-Carlo, le 12 Avril 1988

Mes Cher(e)s Amigàdos,

Au moment où vous serez en train de lire ces lignes je serai déjà parti pour les Etats-Unis.

Objectif principal de mon voyage: le COMDEX d'ATLANTA. Il s'agit du rendez-vous de printemps où les consommateurs peuvent voir toutes les nouveautés dans le domaine de l'électronique; qu'il s'agisse de la vidéo traditionnelle ou des jeux vidéo, de la micro-informatique ou des gadgets électroniques, tout sera presenté. J'ai jugé que c'était une occasion à ne pas rater pour pouvoir revenir avec plein de nouvelles et d'informations pour vous.

De plus, j'ai eu confirmation que Commodore (U.S.A.) sera présente parmi les exposants. Il est donc raisonnable de s'attendre que (tous?) les nouveaux produits susceptibles d'être commercialisés d'ici à la fin de l'année seront présentés. J'espère donc pouvoir vous conter dans le prochain numéro de ma Newsletter (CAN #12, qui sera publié à l'intérieur de "A-News" #3) des choses très, très intéressantes.

Evidemment je profiterai de ce voyage pour un tour d'horizon complet: visites à des magasins spécialisés (soft et hard), revendeurs AMIGA, librairies avec rayons informatiques, rencontres avec des Users Groups, entretiens avec... hoh!, je suis en train de vous en dire trop! Je dois quand même garder de quoi écrire dans le prochain numéro et surtout je ne dois pas gâcher "l'effet surprise" au moins pour quelques petits détails...

Pendant tout le temps de mon voyage je resterai en "ligne directe" avec Bruce Lepper, co-éditeur de A-News, pour lui transmettre par téléphone toutes les 24 heures mon compte-rendu. En effet il est fort possible que je rentrerai de mon voyage trop tard pour écrire moi-même les articles pour le prochain numéro. Mon propos sera donc recueilli par Bruce.

Dans l'attente, vous devrez vous contenter, une fois de plus, de ce nouveau:

MENU DU JOUR

*^^^^*^^^^*^^^^*^^^^*^^^^*^^^^*^^^^*^^^^*^^^^*^^^^*^^^^*^^^^*^^^^*^^^^*^^^^*

La "CUPERTINO's ALOHA Newsletter" (CAN) est une lettre d'information privée publiée à titre individuel et à but non lucratif par Giorgio Cupertino à Monte-Carlo (Principauté de Monaco) et diffusée gratuitement par "A-News".



Which Model?

L'Amiga 1000 a donné naissance à deux nouveaux modèles: l'Amiga 500 et l'Amiga 2000. Ces deux dernières machines sont couramment disponibles, tandis que l'Amiga 1000 n'est plus officiellement au catalogue de Commodore–France.

Beaucoup de monde m'écrit ou m'appelle au téléphone en demandant mon avis, à savoir: quel modèle choisir? Question simple, réponse difficile; d'autant plus que, dans certains cas, vous me demandez s'il vous convient d'échanger l'Amiga 1000 contre une 500 ou une 2000 ou, en ayant l'opportunité, s'il est préférable d'acheter une Amiga 1000 d'occasion.

Etant donné qu'il est impossible de donner un conseil valable pour tout le monde, je vous donnerai les éléments pour vous permettre de décider vous–même.

D'un certain point de vue, l'A1000 est en absolu la meilleure machine qui ait été jamais fabriquée. Non seulement pour son esthétique, sa finition ou autre, mais surtout pour son "engineering": la qualité des composants, la qualité du blindage, la qualité de son assemblage. Une A1000 est et restera toujours une pièce de collection.

Aux Etats–Unis le marché de l'Amiga1000 est encore très actif et on peut trouver plein d'accessoires et de péripheriques. Ici en France la situation est un tout petit peu différente. Si vous ne songez pas à acheter des extensions et que 512K suffisent à vos applications et si vous tombez sur une bonne affaire... réfléchissez deux fois soit avant de la rater, soit avant de l'acheter! (N.B. Il y a en circulation plusieurs modèles d'A1000: 110 et 220 Volts, NTSC et PAL, NTSC 220 Volts et PAL "hybride" 110 (ou 220) avec quelques problèmes de couleurs. Vérifiez attentivement ce que l'on vous propose et assurez–vous que ce soit une machine avec 512K de mémoire.)

L'A500 est une machine dont le rapport prix/performances est absolument extraordinaire. L'extension à 1 Mega est facile et pas chère; ses prestations tout à fait comparable à celle d'une A1000. Le seul vrai inconvénient que je vois dans la 500 est le fait qu'il s'agit d'une console intégrée et donc sans clavier détachable et qui nécessite des add–ons si l'on désire connecter des cartes d'extension. Elle est aussi d'une fabrication plus "legère" que l'A1000. Si vous êtes indécis l'A500 est la machine à acheter: pas chère, très performante, raisonnablement évolutive, elle pourra vous satisfaire très longtemps et il sera beaucoup plus facile un jour de l'échanger contre une A2000 plutôt que le contraire. (Convenance des revendeurs oblige...)

L'A2000 est la machine évolutive par excellence. Ses slots offrent une ouverture sur toutes les cartes qui sont en train de sortir et vous pourrez aisément "gonfler" votre mémoire de 2 à 8 Mega, processeur 68020 (et 68030 aussi!), co–processeur mathématique 68881, carte vidéo, frame–buffer jusqu'à 24 bit planes (!) etc. Il faut ajouter que si vous désirez la compatibilité MS–DOS avec émulateur XT et/ou AT le choix de l'A2000 s'impose, surtout en prévision de la disponibilité de l'UNIX qui j'espère ne sera plus très loin.

Avec une 2000 vous ne risquerez pas de rester "coincés" pas votre choix, car vous pourrez facilement adapter et faire évoluer votre configuration selon vos (nouvelles) nécessités. (N.B. Récemment a été introduite l'A2000 B dont les différences sont minimes mais sûrement utiles à la plupart des utilisateurs. Si vous l'achetez maintenant, prétendez la livraison d'une A2000 modèle B que vous pourrez reconnaître par la présence d'une sortie vidéo–composite style antenne.)

Voilà vous avez de quoi réfléchir avant de vous décider. Quoi?!, Je n'ai pas dit tout ce qu'il vous faut savoir!?... Ah bon, vous voulez mon opinion aussi sur les prix et s'il y a des nouveaux modèles à l'horizon!

OK, d'accord, vous pourrez satisfaire votre curiosité en lisant l'article suivant.



AMIGA 3000: le vrai et le faux

La Presse, française et internationale, a parlé à plusieurs reprises de nouveaux modèles d'Amiga. Récemment des bruits concernant la possible sortie d'une "AMIGA 3000" sont devenus de plus en plus insistants. Voyons donc ce qu'il y a de vrai et/ou de faux à ce sujet.

Il faut tout d'abord savoir que toutes les maisons industrielles ont toujours à l'étude plusieurs prototypes dont une grande partie ne sera jamais destinée à la commercialisation. On estime en gros que le marché reçoit un produit "fini" sur les 3 ou 5 prototypes existants.

Chaque maison en effet doit non seulement faire face aux différents problèmes de production mais aussi (et surtout!) aux problèmes de marketing.

En ce qui concerne la production il suffit de savoir que même le plus petit perçage de la carte–mère à son incidence sur le prix final au public. Ajoutons aussi que le passage entre l'état de prototype et celui de produit destiné à la commercialisation est toujours le résultat de plusieurs compromis; tout spécialement il faut choisir entre un prix de production compétitif (donc en renonçant à certaines possibilités – voire l'horloge pas toujours integrée d'origine) sans exclure la plupart des caractéristiques qui justifient la sortie d'un nouveau modèle. Dans ce dernier cas il faudra être sûr de pouvoir se procurer les composants autour desquels le nouvel ordinateur a été conçu; (à quoi bon déclarer la disponibilité d'une machine à base d'un 68030 avant que Motorola puisse les livrer dans la quantité nécessaire?!).

Quant au marketing le discours devient encore plus complexe; une machine merveilleuse peut se révéler un "flop" total si elle est commercialisée trop tard (vis–à–vis de la concurrence) ou même trop tôt (le public n'est pas encore prêt à l'accepter). En plus il faut être raisonnablement sûr qu'un modèle soit rentable: le public demande (et la concurrence impose) des machines de plus en plus performantes mais toutes "prestations en plus" font monter le prix de fabrication en réduisant la marge bénéficiaire à parité de prix; si au contraire le prix sera augmenté on risque de réduire sensiblement les possibilités de vente. Croyez–moi c'est un problème très complexe!

C'est bien pour cette ensemble de raisons que les fabricants (quel que soit leur produit) sont obligés d'avoir toujours prêts (ou presque) plusieurs produits afin d'être capables d'introduire sur le marché le bon modèle au bon moment. (Du moins ils essayent; quant à réussir...)

Revenons maintenant à notre bien aimée AMIGA. J'espère que tout ce que j'ai écrit jusqu'ici vous permettra de mieux comprendre mes prévisions en fonction des renseignements dont je dispose et que je vais partager avec vous.

Vous devez savoir avant qu'il y a déjà 18 mois (même plus), il existait chez Commodore U.S.A. le projet pour une station de travail très avancée et performante; code-name: "**Ranger**". Bâtie autour d'un 68020 elle n'a pas été commercialisée car (en plus d'autres raisons strictement de marketing) à cette époque–là, la date de disponibilité du 68020 était encore incertaine. (Cela, ajouté au fait que le 68020 coûte plus cher, peut expliquer la raison pour laquelle l'Amiga 2000 a été commercialisée avec le 68000.)

Il faut remarquer qu'en informatique la notion "avancée" est très vite depassée et un projet intéressant il y a presque deux ans doit forcement être "rajeuni" avant d'être commercialisé.



Heureusement tous les éléments nécessaires à produir une "**SuperAmiga**" sont là: le 68020 est couramment disponible et le 68030 est en livraison. En plus **Jay Miner**, un des "pères" de l'Amiga, a completé depuis quelques mois le jeu complet des "custom chips" qui seront le "coeur" de la nouvelle machine.

D'après Jay Miner il ne serait pas raisonnable de voir sortir cette nouvelle machine avant 3 ans. Personnellement je ne suis pas d'accord avec ses prévisions. Mais sur ce point bien précis nous devons faire face à l'éventualité que l'on ne parle pas forcément du même prototype. En réalité nous pouvons nous attendre à voir sortir plusieurs nouveaux modèles d'Amiga.

N'oublions pas aussi (voir plus haut) que la disponibilité physique du produit fini ne veut pas dire commercialisation immédiate. Il faut vérifier la fiabilité du système opératif, il faut préparer les manuels et la documentation technique et commerciale, former les développeurs afin que des maisons indépendantes soient en mesure de "soutenir" la machine avec du nouveau soft, et ainsi de suite.

Pour toutes ces raisons et d'autres encore, il est difficile de s'attendre à voir commercialisée une nouvelle machine (AMIGA 3000 ou autre nom et/ou modèle qui puisse être retenu au dernier moment) avant 6 mois.

Voyons maintenant pourquoi au contraire le délai déclaré de 3 ans est certainement excessif. Avant tout (voir toujours plus haut) c'est une question de marketing: la concurrence entretemps va sûrement sortir des nouveaux modèles et il serait inutile de sortir une nouvelle machine qui, étonnante aujourd'hui, serait tout à fait banale sinon dépassée d'ici trois ans.

A ce sujet bien précis il faut savoir qu'avant la fin de cette année, "**Next**", la nouvelle machine de Steve Jobs (que tous les "Applistes" devraient connaître) devrait être enfin commercialisée. (Si d'après les bruits qui courent il est aussi vrai que Steve "Woz" Wozniak –le père de l'Apple II– lui a donné un coup–de–main, il est raisonnable de s'attendre à une merveille: résolution et capacité couleurs extraordinaire, à base d'UNIX, PostScript incorporé et visualisable à l'ecran, 2 ou 4 mega d'origine, le tout pour un prix prévu de 3,000 dollars – 20,000 FF).

Ajoutons, en support de mes prévisions, que "**Apollo**" annonce d'ici deux ans la disponibilité d'une station de travail (c'est comme ça que maintenant l'on appelle les micro/mini–ordinateurs super–performants) dont les performances seront à la hauteur de la réputation de cette maison et le prix est déjà annoncé toujours autour de 20,000 FF.

Il ne faut pas oublier aussi que depuis janvier on parle avec insistance d'un nouveau **Mac** bâti autour d'un 68030 (même si à l'état de prototype) et qu'Apple a annoncé des baisses de prix et des offres spéciales. Cela va sûrement exercer une pression sur ses concurrents.

Sans faire la liste de tous les modèles que nous pouvons nous attendre à voir sortir d'ici deux ans, les exemples que je viens de donner prouvent que Commodore ne peut pas attendre trois ans avant de commercialiser sa nouvelle merveille.

Par source directe j'ai eu confirmation que Commodore U.S.A. sera présente au prochain COMDEX d'Atlanta et que les nouveautés dont la commercialisation est prévue avant la fin de

Nouveautés PDS - Mise à jour du catalogue au 22 Avril 1987 (Addendum du 12 Avril 88)

Encore une fois j'ai reçu bien plus de disquettes que celles dont j'ai le temps et la place de décrire.

Ceux qui aiment les Slide-Shows apprécieront sûrement **JLG Cycle** pour laquelle mon ancien et fidèle lecteur **Jean-Louis Grandsire** m'a gentiment accordé la permission de la diffuser. Très bien presentée, avec une agréable musique de fond, elle faira le plaisir de tous ceux qui aiment les effets de "cycling". En plus certaines images sont vraiment très réussies. (Merci Jean-Louis Grandsire).

Les "collectionneurs" seront contents de voir que, toujours grâce à mes amis américains, les "Amigans" 14 et 15 sont disponibles ainsi que les FISH jusqu'à la 138 comprise (thank-you Dick, thank-you Richard).

Tel que d'habitude je ne vous indiquerai pas le contenu intégral de chaque disquette, mais je me limite à vous indiquer les programmes qui, par eux seuls, en justifient l'achat. Voici la description:

AMIGAN # 14 **A68K** 68000 Assembler + BLink
Compu-Calc! Calculateur avec source en Assembleur.
Conversion très facile de/à HEX, OCT, BIN, DEC.
DirWin Utilitaire pour afficher le directory (il semble être "buggué")
DME Programmer's Text Editor (Seems Great!)
FFont Version 2 - Fast Fonts
FFormat with authomatic INSTALL
Resident une nécessité pour les utilisateurs du CLI
Rileg GREAT! IFF SMUS song player.
Vous pouvez jouer la musique créée avec Sonix sans besoin d'avoir Sonix.
WordWright Word Processor

AMIGAN # 15 **IFF2PS** Pour convertir images IFF en files PostScript (programme très complet)
SuperView Nouveau programme d'affichage d'images. Pour afficher tous genres de formats (IFF, HAM, OVERSCAN, etc.)
MenuRunning Funny, handy and interesting authomatic Menu runner - Customizable
Autres petits programmes très intéressants

FISH 119 **MicroEMACS** Version 3.9e de ce puissant éditeur de texte. Avec source et doc!

FISH 120 **Amoeba** Jeux d'arcade. Replique de Space Invaders.
Backgammon Version 1.0 with source.
IconImage Pour changer l'image d'une icône tout en conservant intacte ses autres caracteristiques. With Source!

FISH 121 **BasicStrip** Basic "converter". Pour lire un "other-Basic et le transferer en AmigaBASIC. (Je ne l'ai pas encore testé...)
DataPlot Plotting program in AmigaBASIC. Avec "least square curve fit program".
Uedit Version 2.3 of a very good text editor (Shareware). Excellente richesse foncionnelle.

FISH 122 **IFF2Pcs** Version 1.0 with Source. Puzzle.
Il decompose une Image en petits carreaux et vous devez la reconstruire...
PuzzlePro As above, mais en AmigaBASIC (source disponible chez l'Auteur.)
PushOver Jeu de strategie en AmigaBASIC (with source)

FISH 123 **ARP** Plusieurs commandes de l'AmigaDOS re-écrites en Langage Machine
CAR Superbe animation réalisée par Allen Hastings
(avec 512K on obtiendra seulement moitié de l'animation)

FISH 124 **Icons** Plusieurs icônes animées dont certaines sont très belles
Tarot Jeu de cartes (tarots) en AmigaBASIC. Graphisme remarquable.

FISH 125 **El Gato** L'animation très bien connue avec musique de fond.
(Mais pour celle-ci vous devez avoir SONIX...)

FISH 126 En plus de petits programmes intéressants, cette disquette contient plusieurs animations du "Badge Killer Demo Contest" dont le chef d'oeuvre "Only Amiga". (Avec 512K seulement moitié animation.)

FISH 127 Trois autres démos du concours "Badge Killer Demo Contest)
(Attention! Cette disquette nécessite d'1 Mega pour tourner)

FISH 128 **Dis** Un désassembleur pour le 68000 (écrit en assembleur; avec source)
PrtDriver Driver pour imprimante Toshiba "3 in One" (in QUME mode)
(With source en 'C' et en assembleur.)
Keys Pour "lier" à des "hot-keys" certaines manipulations des fenêtres;
(front-to-back, activate, move, etc.) With source.

FISH 129 **PrintJet** printer driver pour HP Paint Jet. Directement fourni par source Hewlett Packard.
MRBackup Utilitaire pour faire le back-up d'hard disk.

FISH 130 **DirMaster 1.1** disk cataloger - nouvelle version mise à jour, avec catalogue des disquettes MCA et AMICUS.
EVO tutorial montrant l'évolution de l'espèce humaine à travers les siècles.
HP très beau RPN calculator, il supporte BIN, HEX, DEC, OCTAL, (32 registres) (avec source).
Mach Mouse accelerator, global enhancer.
PatEdit Pattern Editor callable from programs.

FISH 131 **Dfc** Disk copier - Pour faire le back-up des disquettes. Il travaille en multitasking!
HyperBase Programme de DataBase.
Life Jeu de la vie, nouvelle version avec nouveau Macro langage.
Mackie PopCLI qui dessine des lignes à l'écran. (Bien meilleur que PopCLI III)
Mglb ARexx port avec function Key macros. (Utilisable dans les startup files).

FISH 132 **Berserk** Ray-tracing animation by Leo Shwab
Avec source, objets, script etc. pour comprendre et récréer l'animation. (Il faut 1 Mega pour la faire tourner)

FISH 133 **Conman** Console Handler.
Version 1.1 avec plusieurs fonctions en plus de la version sur la Fish 100
Overscan pour "intercepter" l'ouverture des fenêtres et les regler à la "dimension PAL".

FISH 134 **Dme:** Programmer's Editor avec icones et documentation.
BoingThrow nouvelle animation "Sculpt 3-D"
(l'oeuvre complète a demandée 325 heures de calcul!)
Library Archive pour text files
Browser utilitaire à moitié entre le WB et le CLI (plus facile à utiliser qu'à décrire)

FISH 135 **TeXF** 78 TeX fonts - Version 2.5 (attention les fichiers sur cette disquette son partiellement comprimés avec le programme ZOO - pour les utiliser il vous faut ce programme, qui se trouve sur la FISH 108)

FISH 136 **IFF2PCS** Version 1.1 - Update de la version 1.0 sur la Fish 122 (qui aurait un "memory bug")
AsmToolBox En avant première des tutorials qui seront publiés prochainement dans "Amazing Computing".

FISH 137 **Ct** Programme pour afficher des images provenantes du "CT scanner" (attention les images sont compactées avec ZOO - même discours que pour TeXF)
JeansIcons Très belles icônes!
Muncho petit programme qui joue une musique digitalisée chaque fois qu'une disquette est enlevée du drive, ou inserée.
Sit SetIcon type - version 1.10 (update from disk 107)
VGad Gadget editor pour programmeurs
VirusX Test pour virus - il marche en tâche de fond et il vous previent automatiquement si vous inserez une disquette avec le virus ou avec un boot non standard.
VLabel pour imprimer des disk-labels. On peut combiner une Image IFF avec 50 lignes de text. Utilisable en batch avec SuperBase.

FISH 138 **AmigaLine** Notes techniques pour programmeurs
MacFont pour convertir des fonts Macintosh en fonts Amiga
Vt100 Version 2.6 et 2.8 - Terminal Emulator.

Attention! Etant donné que je rentreai des Etats-Unis seulements après la mi-mai, **toutes vos commandes seront honorées après le 20 mai**; bien sûr vous pouvez les envoyer maintenant; dès mon retour elle seront executées dans l'ordre de la date du timbre postal: first in, first out.

Je vous prie de m'excuser pour cet inconvénient et je vous remercie pour votre compréhension.

PDS - Public Domain Software, Developers Diskettes and Other Services
(liste des titres et autres services disponibles - 12 Avril 1988)

^^

Envoyez votre commande à:	Indiquez ici votre nom et votre adresse:
Giorgio Cupertino Boite Postale 17 98001 Monaco Cedex Principauté de Monaco	______________________ ______________________
(93.50.02.84) (Best time to call: 10.00/13.00 or 14.00/15.30)	______________________ ______________________

<*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*>

S.V.P., indiquez au dos les disquettes de votre choix soit en "cerclant" leur référence, soit en écrivant leur numéro de référence (FISH par exemple). Reportez le nombre total de disquettes commandées aux endroits appropriés et multipliez-le(s) par le prix correspondant.

Abonnements aux disquettes PDS:

-> FISH (12 disquettes) (start with #_____) 360.--
-> PDS-MIX (10 disquettes) 330.--
-> The BEST of... (6 disquettes) 210.--
-> AmiGraph - DemoPicAnim (6 disquettes) 210.--

Tous ces abonnements offrent la garantie: "Satisfaits ou remboursés!"
(au pro-rata des disquettes non encore envoyées)

---

a> **Disquettes PDS** (port et duplication compris) 35.-- x ____ ______
(disquettes certifiées Double-Face - grandes marques)

b> **Disquettes PDS** (port et duplication compris) 30.-- x ______
(disquettes garanties Double-Face - dégriffées)

c> Abonnement à **"The Amigan"** (1 year - 6 issues) 290.--
(The best newsletter for the Amiga; environ 60 pages)

d> Abonnement à **Jumpdisk** (magazine on diskette!)
(6 issues: 350 F.; 12 issues: 600 F.) (envoi by Air-Mail) ______

e> **CAN (Newsletter 5,6,7,8, 8b+9)** (cerclez celle(s) choisie(s))
(1 = 20 F.; 2 = 35 F.; 3 = 50 F.; 4 = 60 F.; 5 = 70 F.) ______

f> **Catalogue PDS** (22 Avril 1987 + mises à jour) 20.-- x ____ ______

g> **AmigaLibDisk #0** (Catalogue "FISH" sur disquette) 25.-- ______

h> **AMIGA Stickers** (Etiquettes autocollantes 1.00 F.chacune) 1.-- x ____ ______

i> Supplément pour envoi recommandé 15.-- ______
(envoi non recommandé: le risque incombe au destinataire)

j> Frais administratifs
(quel que soit le montant de la commande et l´article choisi) 10.--

Montant total de la commande: ______

^^ ========

Pour le moment
le service de distribution des disquettes PDS est offert
sans but lucratif exclusivement de particulier à particulier.

Prix valables jusqu´à fin Juin 1988 ou jusqu´à parution d´un nouveau catalogue
ou jusqu´à un taux de change du dollar de 6,50 (whichever comes first)
(Ce catalogue remplace tous les précedents avec effet immédiat.)
S.V.P. joignez votre chèque à la commande (etranger: mandat postal international)

VOICI LA LISTE DES DISQUETTES DISPONIBLES

Indiquez les disquettes de votre choix soit en "cerclant" leur référence, soit en écrivant le numéro voulu (pour les FISH par exemple).

Public Domain Software:

-> FISH (1 à 138) ____________________
-> AMICUS (1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26)
-> Advantage (1-2-3-4-5) (Great!)
-> The Amigans (5-7-9-10-11-12-14-15) (# 11 avec 60 mouse pointers)
-> Augment # 1 - Freeware (des programmes en basic nouveaux et anciens)
-> French PDS # 1 et # 2 (# 2 = Créations Eric Dasque)
-> GoMoko + Paint-1 (in ABasiC - ready to run)
-> POLY83-123 (beaucoup d´utilitaires et autres choses + PopCLI)
-> RAY-TRACING (DBW-RENDER V1.0) (exceptionnelle mais... débutants s´abstenir...)
-> MANDELBROT (Charles Vassallo)
-> PICMANDEL1 (à utiliser avec la précédente)
-> MCA (AD#4 - GD#13 - GD#14 - MS#1)
-> CS-PRESTON #27 - (MachMouse plus utilitaires et programmes divers)

Démos - Slide-Shows - Personal-Software:

-> GAC (1-2-3-4-5) (Slide-Shows du concours: "Say it in Colors")
-> Amiga Slide Show (une suite d´images digitalisées)
-> Slideshow (organisé par Gauthier Groult)
-> Slide Show Météo
-> Sunshine (Changez la rotation du globe sur trois axes!)
-> J.Santos/D.LeNouaille (première disquette française de Slide-Show)
-> New Workbench Demos
-> New Instruments for Music Demos
-> New Boing! with Screen Dump and Jukebox
-> Georges de Vaucorbeil (moirages + cycling!) (PS - Freeware)
-> JUGGLER (le robot animé - une pièce de collection!)
-> Mandelbrot Variations (Philippe Schuller) (PS - not PDS)
-> MANDEL_HIRES (Slide-Show of Hi-Res fractals by Charles Vassallo)
-> Farrah "COSMOS" (PS - not PDS)
-> Farrah "Poivre Sel" (PS - not PDS)
-> DEMO "VideoScape 3D"
-> EL GATO - (superbe demo animée - une pièce de collection!)
-> Sculpt-3D Animation Demo (trois belles démos animées)
-> JLG Cycle - Slide-Show avec cycling et musique de fond

Developer´s Diskettes:

-> AmigaBasic with BitMaps (load/save/convert pictures IFF + ACBM) (1.1)
-> Rom Kernel Manual Examples - Iff Sources - Print Spooler - Errata vol 1.1
-> 1.1 Goodstuff
-> Mount Command (pour configurer tout genre de drive et disque-dur) (1.1)
-> SerTools (pour gérer le port série et le device TIMER)
-> Block Slide #5 (used by US Commodore for Service Training)
-> FLamDP-II (NewFLAM liaison-Minitel) (Mouse-hack, PrinterStealer, Record Replay)
-> Printer-Helper (printer driver generator et fichiers de test pour imprimantes)
-> Amiga Programmer´s Suite (by RJ Mical)

Si vous commandez des disquettes "développeur", je supçonne que vous n´avez pas besoin d´assistance; donc... no support provided!)

Reportez au dos (ligne "a" ou "b") le nombre total de disquettes choisies.



l'année seront présentées. (Il est aussi possible que ces mêmes nouveautés seront annoncées au SICOB de printemps à la fin de ce mois-ci.)

Voilà maintenant que nous disposons des éléments nécessaires à nos prévisons:

-> Les chips, micro-processeurs et autres composants nécessaires sont disponibles.

-> L'expérience déjà faite avec la 1000, la 500 et la 2000 ainsi que les différentes révisions du système (KickStart + WorkBench) peuvent assurer un passage rapide du prototype à un produit fini fiable.

-> La concurrence "oblige à faire vite". (Next, Mac68030, Apollo)

Ajoutons à ces trois considérations de base que Commodore dispose de la maîtrise technologique nécessaire soit pour sortir plusieurs nouveaux modèles, soit pour commercialiser des nouvelles versions de ceux déjà existants.

Sur le plan "marketing" par exemple on pourrait s'attendre une baisse de prix de la 500 ou (ça serait plus intelligent) la doter d'origine d'un Mega de mémoire. En tant qu'utilisateur j'aimerais bien les deux choses en même temps! Il faut toujours espérer...

Sur le plan "technique" c'est l'Amiga 2000 qui doit évoluer. La seule vraie nouvelle caractéristique qui pourrait donner du tonus à ce modèle consisterait à sortir une version à base d'un 68020 pouvant accepter le co-processeur mathématique 68881 et la chip 68851 PMMU nécessaire à l'environnement UNIX qui lui aussi devrait être disponible bientôt.

Vu que Commodore, à l'occasion de l'AmiExpo de Los Angeles en janvier, avait déjà presenté une carte à base de 68020, il est fort possible qu'une Amiga 2000 equipée d'origine avec le 68020 ne sera pas commercialisée. Pour qui possède déjà une A2000 cette deuxième solution serait plus intéressante car il suffira d'acheter une carte pour "se tenir à jour".

En ce qui concerne les nouveaux modèles, venons à la question clef: est-ce que l'Amiga 3000 existe ou no?! Ma reponse, basé sur l'analyse de ce que je sais, est la suivante: le prototype oui, la version commerciale non.

Attention!, il ne faut pas confondre le code-name d'un projet avec le nom qui (le marketing entre de nouveau en jeu) sera utilisé pour le produit commercialisé. Il est donc possible (en plus c'est quasiment la règle) qu'au dernier moment le nouveau modèle se verra attribué un nom tout a fait différent de celui que la presse avait annoncé ou que le public attendait.

Bon, je ne serai suffisamment méchant pour vous laisser sur votre faim... Quel que soit (sera) le vrai nom de l'Amiga 3000 voyons ses caractéristiques toujours d'après mes prévisions: le micro-processeur sera le 68020 ou le 68030 (ce dernier s'épouse très bien avec la réference 3000!); la mémoire de base devrait être de 1 ou 2 mega facilement extensible à 4 mega. La résolution devrait être assez importante (1024 x 768 ?) avec support direct pour "big-screen", support d'une mémoire virtuelle de plusieurs giga-octets, accès à l'environnement UNIX, possibilité de connexion en réseau; le multi-tâche est déjà acquis, reste à savoir si un environnement multiposte sera conçu d'origine.



Je dois mettre en évidence le fait que j'ai regroupé l'ensemble de mes prévisions dans une seule machine tandis que, tel que je l'ai dit en début d'article, plusieurs (versions de) prototypes sont à l'étude. Il serait possible d'affiner ma prévision en disant ceci: plus tard sortira la machine, plus nombreuses seront les innovations mises en place.

Et nous voilà à la deuxième question importante: pour quand pouvons-nous nous attendre de voir sortir un nouveau modèle d'Amiga?! Permettez-moi de prendre une certaine largeur dans ma prévision: pas avant 6 mois et pas plus loin que 18 mois.

Voici mon raisonnement: si un nouvea modèle est annoncé au COMDEX (mi-mai), même physiquement présenté, il n'est pas possible, pour les raisons déjà expliquées, qu'il soit effectivement commercialisé avant 6 mois. Si aucun nouveau modéle est presenté au COMDEX le rendez-vous logiquement possible est pour le COMDEX d'automne à Las Vegas en novembre.

Dans le premier cas la commercialisation de la nouvelle machine devrait commencer en novembre; une très bonne période pour bien démarrer avec le soutient immédiat des ventes de la fin d'année. Si au contraire, la machine est présentée en novembre, ajoutez toujours 6 mois pour la commercialisation effective, nous arrivons au printemps de l'année prochaine et les expériences passées nous ont montré que toutes les machines "promises" pour le printemps ont été effectivement livrées à la rentrée. Faites vos calculs et vous tomberez juste avec mes prévisions: minimum 6 mois, maximum 18 mois.

Nous sommes prêts maintenant pour répondre à la troisième question d'importance capitale: quel prix devrons nous payer pour la nouvelle merveille?! La réponse cette fois est beaucoup plus difficile car très souvent le prix est determiné à la dernière minute.

En effet le prix de commercialisation est lié à trop de variables pour permettre une prévision à long terme; le cas n'est pas rare où les prix sont révisés plusieurs fois entre l'annonce officiel et la livraison effective. Encore une fois c'est la concurrence (donc le marketing) qui va "imposer sa volonté"; le prix est fonction directe de "tout ce qui vient avec la machine" et cela aussi est souvent décidé à la dernière minute.

Evidemment il existe des techniques qui permettent de faire ce genre de prévisions mais elles sont trop compliquées pour trouver ici la place suffisante à leur explication. Contentez-vous de savoir que d'après mes calculs le prix sera situé entre 18000 et 28000 francs avec un écart d'erreur de 20% sur ma prévision. Je tiens à préciser que l'indication 18/28,0000 n'est pas une fourchette de prix: tout simplement il faut voir dans quelle "configuration de base" sera proposée la nouvelle machine; deux drives intégrés?, disque dur d'origine?, 1 ou 4 mega? et ainsi de suite.

Hé, oui! Je peux bien soupçonner que beaucoup parmi vous aimeraient avoir une réponse à la question la plus couramment posée: **"est-ce-que je peux acheter maintenant ou fairais-je mieux d'attendre?"**.

Etant donné que je participerai au COMDEX d'Atlanta et que les nouveautés seront annoncées à cette occasion-là, si vous pouvez attendre 4 ou 5 semaines, vous aurez la possibilité de vous décider en connaissance de cause après avoir lu mon compte-rendu. Qui sait?, je pourrais avoir la chance d'assister en direct à l'annonce de l'Amiga 3000!



KS + WB 1.3

Depuis plusieurs mois l'on entendait parler avec insistance du nouveau système 1.3 de l'Amiga. En réalité il s'agit d'une mise à jour globale qui comprend le KickStart, le WorkBench et l'AmigaDOS lui-même.

Si je suis en mesure de vous donner en avant-première un aperçu de ce qui nous ammène(ra) cette nouvelle version, je le dois à la courtoisie des amis de trois pays différents qui m'ont permis d'assembler les précieux renseignements que je vais partager avec vous.

En ce qui concerne le KickStart il suffit de savoir que la version 1.3 est identique à la version 1.2.1 dont la seule différence vis-à-vis de la version 1.2 consiste dans la possibilité de booter directement à partir d'un disque dur. Sur le plan purement esthétique, quand vous bootez le KS 1.3 sur une Amiga 1000, la main qui demande d'insérer le WB est affiché avec l'indication "V 1.3".

Ajoutons aussi que dans la nouvelle version, la vitesse d'accès aux disques durs a été beaucoup ameilorée; en revanche pas de gain de vitesse quand aux disquettes; ou tout du moins loin d'être appréciable.

Quant à la procédure "AutoBoot V. 1.3", il faut remarquer la possibilité fort intéressante de pouvoir booter aussi sur un réseau "Ethernet" (!) et même sur des "devices" virtuelle telles que "VD0:"!

Voyons maintenent le WB 1.3: la première chose qui vous frappe est la vitesse d'affichage; quasiment instantané; le programme "More V. 3" vous permettra de le vérifier vous-même avec n'importe quel fichier texte.

L'utilisateur appréciera aussi le nouveau CLI qui affiche avec le "prompt" le current directory. Les plus sophistiqués apprécieront le SHELL: un CLI plus évolué doté d'un éditeur en ligne (plus besoin de retaper toute la ligne si vous avez commis une erreur) et d'une "mémoire commandes" qui vous permet de rappeler ce que vous avez tapé auparavant; très pratique quand vous avez à utiliser des commandes répétitives.

Appréciable aussi la présence de "Palette"; un tout petit programme pour changer les couleurs du WB sans avoir à passer par "Preferences". Les passionnés des "icônes animées" trouveront fort pratique "IconMerge V. 2" qui, en plus de "lier" ensemble deux icônes pour l'effet d'animation, vous permettra aussi de les "séparer" afin de pouvoir les remanier.

Venons-en maintenant au plat de résistance: les nouvelles "Preferences"! Je laisse de côté le petit "maquillage" et autres améliorations mineures pour vous parler de la chose la plus importante: le support imprimantes. Je peux vous confirmer que les imprimantes "24 aiguilles" sont supportées et que les nouveux drivers sont beaucoup plus rapides (2 à 6 fois selon les cas) et bien debuggués; (finis les petites lignes blanches!). En revanche il parait que la liste des drivers disponibles ne soit pas très longue; heureusement il y a de plus en plus de fabricants qui offrent des "drivers Amiga" au domaine public.

Examinons de près les tableaux de paramétrage. Le premier "tableau imprimante" (qui maintenent prevoit aussi les "pas 15") vous présente deux options: la première, "Graphic 1", est identique à la version précédente sauf pour la possibilité de pouvoir choisir entre 2 échelles de gris différentes; la deuxième option, "Graphic 2", est l'apothéose du paramétrage imprimante! La richesse fonctionnelle de ce tableau est telle que je devrais écrire une Newsletter seulement pour pouvoir décrire toutes les options possibles. Une explication détaillée pour tous les paramètres disponibles justifierait déjà un tout petit manuel; j'espère que la doc qui sera distribuée au public sera suffisamment bien faite pour permettre à l'utilisateur de profiter au maximum de ce petit bijou. Faute de place et de temps je vous en dirai plus dans une des prochaines Newsletter.

Sans besoin d'entrer dans les détails, je peux vous assurer que le système est devenu bien plus fiable qu'avant; plusieurs bugs ont été corrigés et certaines commandes ont été améliorées (Assign, CD, Dir, DiskEd, DiskCopy, Format et d'autres encore). Vous trouverez aussi des nouvelles commandes (Initialize par exemple) ou des anciennes avec des fonctions en plus; DiskEd par exemple marche correctement avec tous les disques durs, drivers 5" 1/4, etc., tandis que le NewCLI supporte un "startup-script" plus performant et flexible.

Il faut remarquer que certaines nouvelles commandes, Resident par exemple, ont été inclués "as is". Une partie de celles ci (notamment celles qui se trouvent dans le tiroir "Tool" de la disquette "Extras") sont destinées à un nouveau produit, "Software ToolKit", qui ne devrait pas tarder à être commercialisé.

A propos de la disquette "Extras", je dois vous annoncer que l'AmigaBasic demeure inchangé; dommage. En revanche il profite des nouvelles routines mathématiques et il n'y a plus les erreurs de calcul (sauf 93^3) dont je m'étais lamenté dans ma CAN # 5; tous les programmes donc qui font appel aux routines internes de calcul devraient profiter d'une précision améliorée.

Il est intéressant de remarquer qu'un certain nombre de programmes ajoutés à la Version 1.3 (Palette, More, IconMerge et autres) sont d'origine PDS. J'ai toujours soutenu depuis le début le domaine public de l'Amiga; cette constatation me fait donc spécialement plaisir.

Les Hobbistes évolués et les Programmeurs seront contents de savoir que la création des drivers imprimantes est expliquée en détail avec plusieurs exemples de code-source. Un support direct du 68881 a été prévu. Preferences contient des "extra-bytes" pour une future expansion. Des routines pour la gestion de "big-screens" (tel que le A2024 - 1008 x 800) font partie du système.

Tous ces informations se réfèrent au Release 1.3 Gamma Version 34.4 (Preferences V. 1.3.6) que tous les développeurs devraient avoir déjà reçu depuis un moment. La "finale .4" me laisse soupçonner qu'il s'agit de la version définitive qui sera distribuée au public avec le KickStart 1.4 (qui est déjà prêt) et que les utilisateurs des 500/2000 pourront installer en changeant de ROMs.

Sur le KickStart 1.4 je vous en dirai plus une prochaine fois. Enjoy!

Cupertino



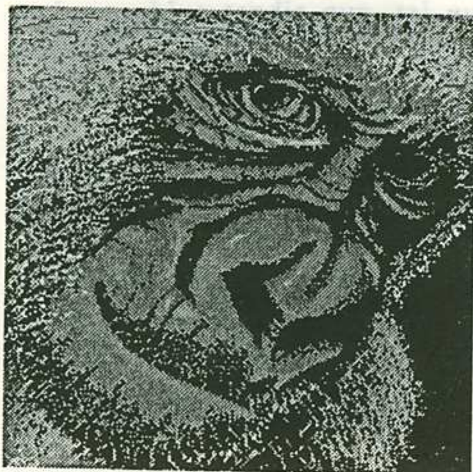


Photo-Portrait

Dans le premier numéro de "A-news", Bruce Lepper a eu la gentillesse de me dédier un article pour me presénter aux lecteurs.

Il a aussi profité, au passage, de mettre en évidence le fait que j'avais "oublié" de lui envoyer une photo. Bruce regrettait cela en disant qu'il est difficile de me décrire...

En realité je ne crois pas que ce soit aussi difficile; je pensais tout simplement qu'il était inutile de publier ma photo car dans bien des disquettes du domaine public vous pouvez trouver l'image du "gorille".

J'avais donc estimé qu'il s'agissait d'une duplication inutile compte tenu de la forte ressemblence.

Ceux qui me connaissent peuvent juger par eux-mêmes!

Mini-Tips

Même si je n'ai pas assez de temps et si la place pour votre rubrique préférée, Trucs et Astuces, me manque, je ne vous priverai pas d'un des ces "tips" auxquels je vous ai habitués.

Tel que d'habitude j'en ai choisi un qui vous fera gagner du temps. Vous aurez déjà remarqué que plusieurs fonctions de l'AmigaDOS ne sont pas documentées à cent pour cent en ce qui concerne certaines de leurs options.

La barre verticale (|) par exemple, qui symbolise le OR logique et qui est documentée pour la commande COPY, peut être utilisée aussi avec DIR même si cette option n'est documentée nulle part!

Par exemple, si à partir d'une fenêtre CLI vous tapez ceci:

```
dir s|t
```

vous obtiendrez avec une seule ligne de commande les deux directories "s" et "t" en même temps.

Cette astuce vous sera bien utile pour comparer le contenu de plusieurs directories; vous pouvez l'employer aussi avec la commande de redirection (>).

Imaginez par exemple que vous désirez verifier le contenu de trois directories différents: Pic, Song, Data. Rien de plus simple! Il vous suffira de taper:

```
dir > prt: pic|song|data
```

pour obtenir sur votre imprimante tous les fichiers de ces trois directories toujours en tapant une seule ligne!

Next time, another tip...

Merci GLORIA

Je désire remercier ici le propriétaire du magasin GLORIA, Monsieur Marzio Carver, pour avoir accepté de faire de la publicité dans le premier numéro de "A-news".

Tout en ayant connaissance des "forces adverses" qui nous entouraient, il a eu une confiance totale en moi et mon éditeur et il a decidé de profiter de la première revue française dédiée à l'Amiga pour faire mieux connaître son magasin au delà des "frontières monégasques".

Je doit aussi le remercier pour une autre raison: sa décision de faire la "pub" était spontanée; ceci est très important car je n'ai pas du "insister" pour le convaincre étant donné que Monsieur Carver est le premier à croire dans l'efficacité de la publicité.

Il est intéressant aussi de remarquer qu'au début le fait même de vendre l'Amiga était, pour tous les revendeurs, un acte de confiance, tel qu'il l'était pour les développeurs ainsi que pour les importateurs, les distributeurs et les éditeurs.

Je désire donc étendre mes remerciements pour GLORIA à tous ceux qui ont eu confiance dans la machine et à tous ceux qui l'ont supportée.

La confiance est quelque chose qu'il faut conquérir jour par jour, quelque chose qu'il faut savoir mériter. Pendant ces deux dernières années, j'ai fait de mon mieux pour mériter la confiance des mes lecteurs et de tous ceux qui ont cru dans l'Amiga. Le dernier en ordre de temps qui a eu confiance en moi est Marzio Carver. Je souhaite aussi qu'il soit le premier d'une nouvelle très, très longue liste.

Amigalement Vôtre

Mes lectrices et lecteurs les plus anciens, ainsi tous ceux qui ont lu ma CAN # 10 dans le premier numéro de "A-news" auront sûrement remarqué un changement dans la présentation typographique de cette dernière édition de ma Newsletter. En effet j'ai du céder à l'insistance de mon éditeur qui m'a demandé (à raison de son point de vue) de m'uniformiser au style général de la revue dans son ensemble. Les plus conservateurs de mes Amigàdos (je partage leur opinion) étaient contents de voir que ma Newsletter avait conservé son identité a l'interieur de "A-news". Voilà mon problème: dois-je ceder au "processus d'intégration" ou préférez-vous que ma Newsletter continue à garder son identité même si publiée à l'intérieur de "A-news"? S.V.P. écrivez-moi et dites ce que vous jugez le mieux. Je respecterai vos désirs et vos conseils.

Dans le prochain numéro vous pourrez lire le COMDEX d'Atlanta; j'espère avoir plein de choses intéressantes à vous conter. Entre temps je ne vous quitterez pas sans vous saluer de la façon amigale que vous connaissez déjà en attirant encore une fois votre attention sur ma signature. Seulement ceux qui ont lu tout le premier numéro de "A-news" pourront saisir la subtilité du "message" indirectement adressé à Commodore-France ...devinez à qui

AMIGAlement Vôtre,

- Giorgio Cupertino -
(Développeur Agréé A---e)



L'INBOARD de SPIRIT TECHNOLOGY

Qu'il est loin le temps, où je tapotais sur mon VIC 20, rempli de3,5 Ko de RAM...

Beaucoup moins loin le temps où l'impressionant Commodore 128 débarquait en France, apportant (en apparence) le double de mémoire à tous les utilisateurs de C64.

Et pourtant, aujourd'hui où le plus triste des PC, où le plus minable 16/32 bits offre 512 Ko en version de base, personne n'est content.

Et sur l'Amiga...

Certes, pour utiliser la plupart des jeux, les 512Ko sont largement suffisants. Il en va de même, pour le traitement de texte, sur lequel je tape cet article.

Mais attention... Beaucoup de programmes sont mutilés, voire en état de décomposition avancée, sans extension mémoire. Par exemple, il y a bientôt un an, j'avais testé (bien que je ne sois pas le spécialiste des Gourous dans ce domaine) un logiciel de dessin et création de graphes. Ce jour-là, heureusement que la poubelle n'était pas à ma portée : la descente d'un menu déroulant entraînait la réécriture de toute la partie du dessin effacée... Aie, aie, aie...

Et bien, j'ai remis la main sur ce soft, il y a quelques jours avec mon extension, et je l'ai trouvé complètement transformé:les allées-venues dans les menus, n'affectaient en rien le dessin du dessous confortablement installé dans les 512Ko de RAM vidéo(généralement bouffé par le stockage du programme); de même, pour Deluxe Music où la gestion des fenêtres et menus est assez déplorable en 512Ko, et tourne beaucoup mieux avec une extension.

Le mois dernier, vous avez pu lire le test de la **STARBOARD**. Pour l'**Amiga 2000**, des cartes d'extensions sont disponibles. La situation était plus critique pour les anciens possesseurs d'Amiga 1000, qui se trouvaient (moi y compris...) abandonnés en France. La solution était d'aller voir du côté des STATES, ce qui se passait.

Des Puces

Cette carte a l'énorme avantage d'être interne, et l'inconvénient de vous obliger à détacher le 68000 de la carte mère pour le ré-enfoncer sur la carte d'extension. Même si la disquette qui vient avec la carte, est très bien faite, et illustrée par des dessins et photos digitalisées des différentes étapes aboutissant à l'installation de la carte, (à vous de deviner, comment on remonte (un petit truc pour les moins futés d'entre vous (s'ils existent chez **Amiga** (?)) parcourez les dessins dans l'ordreinverse) si, si, ça marche) mieux vaut vous prévenir quel'opération n'est pas sans danger, et que si la seule chose que vous ayez touché dans votre vie ayant des puces est votre chien, alors demandez à votre fournisseur de vous la monter.

Renseignez-vous également sur l'état de votre garantie.

Mis à part ces recommandations, et moyennant une somme voisine, pas moins de 4000 F, vous disposerez d'une machine gonflée à 2Mo. Et là, tout va mieux...

Vive le multitâche...

Dpaint II dessine mieux avec Sonix en fond.

La mise en page de ce canard, est plus aisée, si l'on peut retoucher les dessins avec Dpaint II et les importer, en suivant,dans la page de travail de Professional Page.

Sculpt-3D peut enfin travailler en haute résolution et en overscan...

Et même, King Of Chicago a pensé aux heureux possesseurs de MégaMachines en leur ajoutant quelques graphismes et animations supplémentaires.

Du point de vue physique, la **SPIRIT** du 500 ou du 1000 se ressemble, à ceci près que pour celle du 1000, vous disposez en plus d'une horloge/calendrier interne, inutile dans le 500, puisqu'elle vient avec la carte 512Ko interne supplémentaire.

Ces cartes ont un emplacement pour le 68000, et trois rangées de 16 slots libres ou occupées par des puces de 32Ko.

Grande différence, avec la plupart des cartes d'extensions disponibles, vous avez un choix à faire avant de remonter votre machine. Vous devez décider, cruel dilemne en vérité, si vous configurez votre carte en 512 Ko, 1Mo, ou 1,5Mo. (donc plus la mémoire de base, si vous disposez d'1, 1,5 ou 2Mo)

Tant qu'à faire, me direz-vous, autant le gonfler au maximum,cela dépendant seulement du nombre de rangées que vous avez remplies. Exact! Mais, vous avez aussi la possibilité de cacher cette carte à votre Amiga, et de ne la lui offrir que lorsqu'il en a besoin, grâce à l'instruction ADDMEM fournie avec la disquette.

Le Jumper

Cette option serait ridicule, si tous les programmes géraient parfaitement la mémoire supplémentaire (ce n'est hélas, pas le cas, pour le moment). Donc, si vous positionnez le Jumper (sorte d'interrupteur) de votre carte de cette façon, vous pourrez utiliser tous vos programmes, comme auparavant, et simplement rajouter (ou utiliser le programme de la disquette **SPIRIT** pour le faire) l'instruction ADDMEM sur votre Dpaint II et rajouter dans la Startup-Sequence : ADDMEM 800000 97FFFF pour fournir 1,5 Mo de plus au système.

Cette option est très utile, si vous avez pas mal de logiciels qui plantent à cause de l'extension (comme par exemple les SlideShows). Si vous avez choisi l'autre solution, vous pouvez rajouter grâce à un petit utilitaire (disponible dans la disquette **Gourou#1**) un BOOT sur la piste 0 secteur 0, camouflant les extensions mémoire (**NOFASTMEM**).

Que vous dire de plus, si ce n'est que l'investissement quoiqu'assez lourd en vaut sûrement la peine, ne serait-ce que pour utiliser un tableur ou un logiciel graphique en pleine possession de ses moyens...

Vous devez bien ça à votre machine si géniale...



Jean-Pierre

Remerciements au **CIS** de Bordeaux (Talence) pour le prêt de la carte d'extension.

Erratum: Dans l'article sur la **STARBOARD**, il est dit que la carte supplémentaire 1Mo pouvait être remplacé par un coprocesseur arithmétique. En réalité, celui-ci s'installe à un emplacement prévu, en dessous de la carte supplémentaire.

Aux dernières nouvelles, le 68881 peut être remplacé par un controlleur de disque dur Apple.

CONMAN V1.0

Voici un article très complet sur un logiciel du domaine public, qui nous a été gracieusement envoyé par un de nos lecteurs.. Notez que CONMAN est "shareware" - si vous l'utilisez, envoyez votre contribution à son auteur, William Hawes, PO Box 308, Maynard, MA 01754, Etats-unis.

Cet utilitaire fait office d'éditeur de commandes lignes, au même titre d'ailleurs que **SHELL** de Metacomco, mais il présente l'énorme avantage par rapport à Shell de prendre peu de place sur une disquette de travail (environ 8 Kbytes) et en mémoire (7 Kbytes). En outre, CONMAN est totalement transparent vis à vis du sytème d'exploitation multitâche de l'**AMIGA**, c'est à dire que Conman n'est pas considéré comme une tâche supplémentaire à gérer.

Quel est l'intérêt d'un tel éditeur de commandes? Et bien voilà, lorsque vous tapez une commande AMIGA-DOS, par exemple : copy df0:dir1/dir2/dir3/fichier to df1:dir1/dir2/ et qu'après le retour chariot (Return) vous constatez une erreur de syntaxe dans la ligne de commande (ex: cpy au lieu de copy), vous n'avez plus la possibilité de reprendre cette ligne pour la modifier. Par conséquent, il faut tout retaper (c'est la galère !!). Ou encore, si vous faites des tâches répétitives du genre transfert de plusieurs fichiers ASCII sur imprimante : type fichier to prt : il est nécessaire de retaper autant de fois cette commande qu'il y a de fichiers à transférer.

Maintenant avec **CONMAN**, tous vos problèmes sont résolus car vous avez la possibilité de reprendre la commande précédente à l'aide de la touche de rappel "flèche vers le haut" et ainsi de la corriger pour respecter la syntaxe du DOS ou de l'exécuter X fois avec le minimum de manoeuvres.

L'autre intérêt de **CONMAN** réside dans sa capacité à stocker en mémoire 20 à 30 lignes de commandes différentes, le positionnement dans la pile de commandes se faisant à l'aide des touches "haut" et "bas".

La liste des commandes spécifiques à l'éditeur CONMAN sont les suivantes (sur clavier QWERTY):

•**"HAUT"**................... Rappel de la commande au-dessus de la position courante dans la pile.

•**"BAS"**..................... Rappel de la commande en dessous de la position courante dans la pile.

•**"DROITE"**................. Déplacement du curseur sur la ligne de commande.

•**"GAUCHE"**................ Déplacement dans l'autre sens.

•**SHIFT + "DROITE"**.... Déplacement rapide mot à mot.

•**SHIFT + "GAUCHE"**.... Déplacement rapide dans l'autre sens.

•**DEL** .... Suppression du caractère positionné sur le curseur.

•**BACKSPACE** .... Suppression du caractère positionné avant le curseur.

•**CTRL + X** .... Effacement complet de la ligne de commande.

•**CTRL + Y** .... Effacement d'une partie de la ligne située à droite du curseur.

•**CTRL + W** .... Rafraîchissement de toute la fenêtre CLI et placement du pointeur de commande en fin de pile.

•**F1** .... Diminue automatiquement les dimensions de la fenêtre CLI si on veut travailler avec les icônes du workbench. On retape sur F1 pour revenir aux dimensions initiales.

•**F10** .... Place la fenêtre CLI au fond de l'écran. Dans ce cas, les autres fenêtres éventuellement créées apparaissent en surimpression. On appuie sur F10 pour revenir à l'état initial.

•**CTRL + A** .... La première fois, l'apparition des caractères tapés au clavier s'effectue en mode "écrasement". La seconde fois, l'apparition s'effectue en mode "insertion" (c'est l'option par défaut).

•**RETURN** .... Exécute la ligne de commande quelle que soit la position du curseur sur la ligne, et stocke la ligne exécutée en fin de pile.

Installation sur une disquette de travail:
L'utilitaire requiert l'installation de 4 petits fichiers binaires présents dans le répertoire "Conman" de la disquette fish 100.

•"Conman"
•"SetCMan"
•"chandler" devant être renommé en "ConHandler"
•"conlib.lib" devant être renommé en "ConHandler.Library"

vous devez placer:
1) Conman et SetCMan dans le répertoire : C de votre disquette.
2) ConHandler dans le répertoire : L.
3) ConHandle.Library dans : Libs.

Si les 3 répertoires (directories) n'existent pas il est nécessaire de les créer avant l'installation (MakeDir).

De plus, il est souhaitable de modifier le fichier "Startup-Sequence". Par exemple on peut rajouter avant la ligne "EndCli > Nil:"

```
run ConMan -q
wait 3
NewCli "CON:0/0/640/256/conman V1.0"
endcli > nil:
```

ATTENTION: CONMAN n'est activé que si vous ouvrez une nouvelle fenêtre CLI, la fenêtre initiale (obtenue lors de la phase d'autochargement) ne prend pas en compte l'éditeur de commandes. C'est pour cette raison que le fichier Startup-Sequence contient un "NewCli".En cas de "plantage" de l'ordinateur, le reset (CTRL+A+A) efface la pile de commandes.

Nous remerçions Thierry KUNC d'ELANCOURT pour ce très bon article. Vous pouvez comme lui nous envoyer vos articles, qu'il s'agisse d'essai de logiciel, de programmation, de bidouilles, de solution de jeu etc... En ce qui concerne le programme CONMAN, vous pouvez vous le procurer sur la FISH no.100, ou en nous commandant la disquette GOUROU#1.



AMIGADOS

1> Après la présentation générale de l'AmigaDos lors du premier numéro, nous allons commencer l'exploration de ses commandes. Attention, *travaillez sur des copies de sauvegarde de votre Workbench.*

Une fois sous CLI, ou dans la fenêtre AmigaDos de départ, si vous tapez **DIR** , vous obtiendrez la liste des programmes de votre disquette. Mais attention, ils n'y figurent pas tous, car vous ne voyez en fait, que le nom des fichiers du répertoire courant, plus le nom des 'directories' également présent dans ce répertoire. Je m'explique: Si vous faites un DIR de votre disquette Workbench, vous verrez :

C (dir)
S (dir)
System (dir)
.info
System.info
Trashcan
Trashcan.info
...

A cet instant précis, vous ignorez le contenu exact de votre disquette, car vous ne savez pas ce que contiennent les tiroirs System, S et C...

Dès lors, vous avez plusieurs possibilités:

- soit, vous vous déplacez dans l'arbre, grâce à la commande **CD**
ex:CD C
puis DIR
puis on remonte par CD DFx: (x numéro du lecteur) ou CD / pour remonter d'un rang dans l'arborescence.

DIR vous listera toutes les commandes du répertoire courant, donc ici C, puisque CD permet de Changer le Directory.

- soit vous faites un catalogue du chemin qui vous intéresse

ex : DIR DEVS/PRINTERS, vous affichera tous les drivers d'imprimante de votre disquette.

- ou bien vous utilisez les options bien pratiques de la commande DIR

DIR OPT A affichera tous les fichiers, sans exception, puisqu'il affiche les répertoires, les ouvre et vous en détaille le contenu. Vous ne trouverez pas plus indiscret, si ce n'est la ruse de guerre qui consiste à utiliser les jokers: DIR #?.

Essayez...

DIR OPT I est très intéressant, surtout si vous ne disposez pas de la commande TYPE sur votre disquette de travail. Dès le premier tiroir ou fichier, une question ou plutôt un ? attend une réponse.

Voici les choix autorisés:

<Return ou Enter> passe au fichier suivant.

T affiche le contenu ASCII du fichier. (si vous obtenez des hiéroglyphes, tapez CTRL-C et même peut être CTRL-O pour revenir au jeu de caractère normal et laissez tomber, pour le moment l'espoir de lire ce fichier.)

E entre dans ce répertoire.

B remonte de ce répertoire.

Pour avoir plus de renseignements sur un fichier, vous pouvez utiliser l'instruction **LIST** qui vous donnera la taille du fichier, sa date et son heure de création ou de remise à jour, ainsi que l'état de sa protection.

LIST dispose en outre, d'une série de paramètres, que vous pouvez afficher sur votre écran par la commande LIST ?. Le mois prochain, nous étudierons en détail ces fonctions et les dénominations bizarres /K, /S ...

Si vous êtes dans la fenêtre AmigaDos, vous pouvez retourner aux icônes en chargeant l'atelier en RAM par la commande **LOADWB**

Attention, les connaisseurs expérimentés de l'AMIGADOS, mais aussi assez curieux pour avoir lu cet article d'initiation, voici-une surprise pour la plupart d'entre vous : si vous tapez **LOADWB -DEBUG**, vous verrez apparaître un menu supplémentaire dans votre atelier. Ce menu gère l'interface série et bloque le système si vous n'avez rien de branché dessus. (Pour les curieux, vous n'avez plus qu'à rebooter, pardon, réinitialiser. Ouf!)

(Si vous aussi, vous avez découvert des trucs semblables,n'hésitez pas à nous les envoyer: on adore les cachoteries de l'Amiga.)

Pour la commande **TYPE**, qui permet de voir un fichier ASCII ou en hexadécimal, vous trouverez plus de renseignements sur le numéro 1 d'A-News.

Si vous voulez travailler sur plusieurs tableaux, vous pouvez ouvrir d'autres CLI par la commande **NEWCLI**. Dans chaque CLI, vous pouvez être dans un chemin différent. Par exemple, vous pouvez travailler dans la startup-sequence sur un CLI et lister vos commandes C dans un autre.

Si vous lancez une tâche par **RUN**, l'AmigaDos vous ouvrira un autre CLI automatiquement et lancera le programme lancé dans cette tâche, vous offrant ainsi les avantages du multitâche.

Exemple: RUN ED S/STARTUP-SEQUENCE

Puis en modifiant la fenêtre de l'éditeur, vous pourrez dans la fenêtre DOS restée active (1>), lister les commandes C.

Pour l'éditeur, vous pouvez en sortir sans sauvegarder le texte en tapant **ESC** puis **Q**.

ESC + X sortira de l'éditeur en sauvegardant le texte.

ESC + **SA,"nom"** sauvera le fichier sous le nom spécifié.

Encore un petit truc pour le multitâche : si vous ne disposez pas des gadgets "devant/derrière" vous pouvez changer d'écran en utilisant les séquences de touches suivantes : **A M** (touche Amiga ou Commodore et M) et **A N**.

Pour écrire un message sous DOS, vous pouvez utiliser la commande **ECHO**.

Exemple: ECHO "Disquette de travail"

Pour écrire de longs textes, vous aurez plutôt intérêt à, soit copier la commande ECHO en RAM, soit faire un TYPE de votre texte frappé sur votre éditeur préféré.

Encore une commande intéressante **DELETE**, qui vous permettra d'effacer les programmes spécifiés. Pour effacer un tiroir entier, vous devrez soit le vider auparavant soit taper DELETE UTILITIES ALL. Pour virer certains fichiers, vous pouvez utiliser le symbole pipe, bien connu dans d'autres systèmes d'exploitation, comme ceci :

ex: DELETE DEVS/PRINTERS/EPSON|OKIM ATE|HP effacera les "drivers" d'imprimante sans avoir à respécifier le chemin à suivre pour chaque imprimante.

Pour fermer la fenêtre AmigaDos, utilisez la commande **ENDCLI** mais vérifiez bien que vous disposez d'un autre CLI, ouvert par la commande NEWCLI, ou que vous avez déjà chargé l'atelier par LOADWB, sinon CTRL-COMMODORE (AMIGA)- AMIGA...



A bientôt,

Jean-Pierre



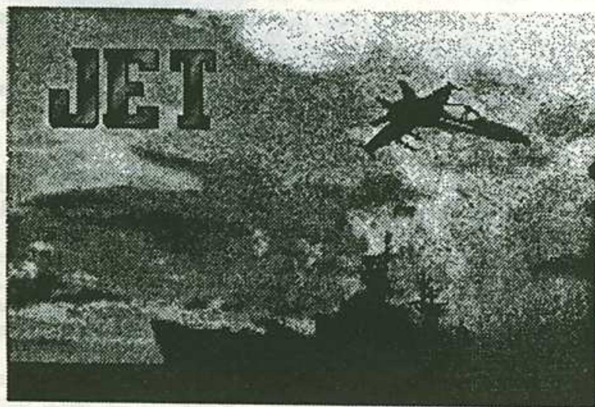
JET de Sublogic

Nouveau venu dans les simulateurs de vols, voici le petit dernier de Sublogic qui nous avait déjà offert une splendide version de Flight-Simulateur II sur Amiga. Les habitués de ce dernier ne seront d'ailleurs pas dépaysés car le maniement de JET est très sensiblement le même que celui de Flight.

UN LIEN DE PARENTE EVIDENT

La nouveauté vient du fait que **JET** est la version guerrière de **Flight**, et je dois avouer que bien des fois cela m'avait manqué, principalement en mode multi-joueurs. Que celui qui n'a pas pensé "*WOUAAAA !!! c'est super mais ça ne serait pas mal si l'on pouvait se tirer dessus...*" me jette la première pierre.

Cette lacune est désormais comblée, et de fort belle manière. Les décors ressemblent énormement à ceux de Flight et on



retrouve entre autres les ponts suspendus que l'on peut effleurer des ailerons. On retrouve également la philosophie de "l'Ancien", c'est-à-dire le mode multi-fenêtres si spectaculaire. On peut choisir de jouer avec le joystick ou la souris. Dans ce dernier mode, il faut faire disparaître le pointeur par l'action de la touche F6.

LES CHANGEMENTS

JET permet, à l'inverse de **Flight**, de se consacrer beaucoup plus au pilotage en oubliant tout ce qui concerne les balises et les fréquences radios des aéroports. Oublions tout cela, et c'est tant mieux car je vous annonce que vous serez bien assez occupé par ailleurs. Votre but est de survivre lors de différentes missions qui vous sont confiées. Vous avez ainsi le choix entre des combats au dessus de la terre, de la mer, ou bien mixte. Vos objectifs seront soit des avions, soit des bâtiments au sol, soit les deux. A chacun de ces scénarios, vous pouvez ajouter la possibilité d'un combat de nuit.

Le tableau de bord est réduit à sa plus simple expression, à savoir : altimètre, speedomètre, compas, état des munitions et rappel de la position des gouvernes.

L'ACTION

Une fois choisie votre mission, faites monter les turbines en régime (bouton de gauche de la souris), et décollez sans problème.(une vue extérieure vous permettra de découvrir votre ombre sur le sol). Enclenchez le radar pour savoir où sont vos ennemis (touche F4) et laissez vous prendre par l'action. Attention vous pilotez un jet de chasse et non plus un petit Piper à hélice; les réactions sont vives, très vives... Très vite, vous établissez le contact visuel avec les chasseurs adverses. Vous êtes aidé dans votre mission par votre ordinateur de bord qui mémorise les positions des avions ennemis, et vous le signale en les encadrant de blanc. Si vous réussissez à maintenir une cible dans votre viseur pendant quelques secondes, l'encadrement de l'avion ennemi change de couleur et passe au noir. C'est signe que votre ordinateur de bord à pu mémoriser les coordonnées de l'adversaire. A ce moment là vous pouvez lui envoyer un missile (bouton de droite de la souris) en étant sûr qu'il atteindra son but. A ce niveau de l'action le programme offre un petit 'plus' par la possibilité de se mettre à la place du missile et donc de voir où il se dirige. Le décor devient gris et les formes sont représentées en fil de fer vert. C'est très beau et on s'y croirait.

Les scènes de nuit sont très belles car on peut voir le ciel étoilé qui défile par dessus notre tête avec un splendide effet de perspective. Le sol est parsemé de lumières violettes et on peut survoler des sommets enneigés. On voit passer la lune qui est dans sa phase décroissante. De jour, le paysage est plus détaillé que dans **Flight**; on y trouve des points de repère, des montagnes, des bases ennemies et des usines à détruire. Par ailleurs, le programme nous réserve d'autres surprises au niveau des décors...

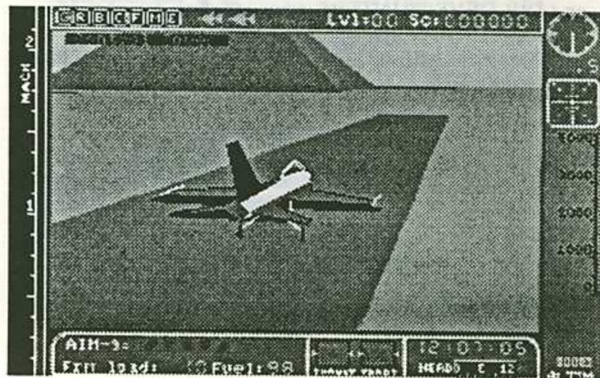
Notre Jet peut monter à 50.000 pieds d'altitude maximum, et il atteint Mach 1,5 au maximum en piqué (n'oubliez pas de rentrer le train, sinon ça ralentit).

Les envols à partir du pont du porte-avions sont très réalistes, car vous êtes catapulté, et il faut avoir le poste combustion en grand (vue de derrière, la tuyère du réacteur passe du jaune au rouge), et mettre la profondeur en léger cabré. Pour le retour, l'appontage est une manoeuvre délicate, mais réalisable. Il faut toucher le pont avant le filin qui est tendu en travers de la piste et qui vous freinera...

LES PLUS DU PROGRAMME

Vous avez un **Amiga** et un simulateur de combat, mais que diriez vous si en plus vous pouviez vous connecter à l'ordinateur de votre copain pour de splendides combats qui dureront plus longtemps que contre l'**Amiga** (Il pilote bien, le bougre !). He bien oui, **JET** est multi-joueurs c'est à dire qu'il vous permet de jouer avec 2 **Amiga** à condition d'avoir le câble adéquat ... ou un revendeur compétant (merci Gérald). Vous pouvez également jouer par téléphone, à condition d'avoir un modem bien entendu.

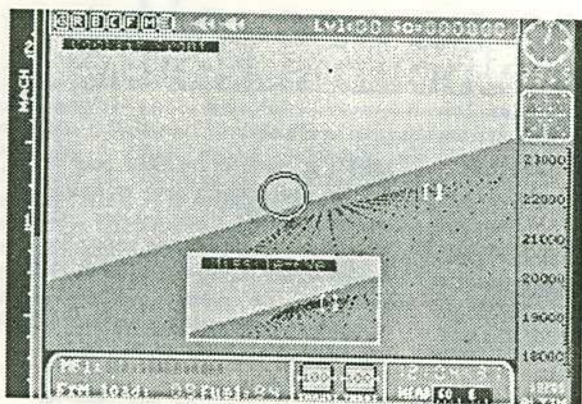
Mais ce n'est pas tout ! **JET** permet de se tirer dessus en survolant Washington ou la Statue de la Liberté car il reconnaît parfaitement les disques scénario de **Flight-Simulator II**. Je l'ai testé, et cela marche parfaitement bien; j'ai ainsi survolé la



navette spatiale a Cap Canaveral, mais il ne se passe rien si on lui tire dessus... Dommage !...

EN CONCLUSION

Un très bon simulateur de combat aérien qui bien que simple d'accès a gardé les multiples options de **Flight Simulator**, à savoir la possibilité d'avoir plusieurs écrans simultanément à l'écran (voir les touches 1 à 0 pour démonstration), les différentes vues de l'appareil (de derrière, de côté, de la piste, de la tour de contrôle ...etc) la carte de la région, etc. Les combats sont très réalistes. Par exemple l'arrivée des missiles ennemis, signalée par un Bip-Bip dont la fréquence varie avec la distance qui vous sépare de lui, est stressante au possible. L'animation est très bonne, et si elle ne vous convient pas, appuyez sur la touche 'K' pour suprimer le surplus de détails qui ralentissent



l'animation (les bandes blanches sur la piste par exemple). Les bruitages sont très bons (montée en régime des réacteurs, tirs de mitrailleuses, explosions des objectifs ...). Lorsque vous vous faites abattre, vous êtes éjecté, et si vous prenez l'option SPOT (touche 'S') vous vous verrez planant sous votre parachute rouge et blanc. Donc un programme très attrayant qui donne du plaisir et des sensations.

DERNIERE MINUTE

Mon indicateur personnel (hello David), toujours à l'affût des nouveautés vient de m'annoncer la sortie du nouveau soft d' **EA**, le très attendu **'INTERCEPTOR'**. Il paraît qu'il est superbe et également très rapide . Le pilotage de l'avion est très souple, et il monte à mach 5 (5 fois la vitesse du son) en vol horizontal. Lorsque vous survolez l'eau à basse altitude, votre passage soulève une gerbe d'eau, et cette option n'était jusqu'alors prévue que dans les simulateurs militaires. Il y a également la possibilité de s'éjecter et à ce moment on entend la verrière se briser. Il est "bien entendu" possible de jouer à deux ordinateurs en même temps. J'espère pouvoir le tester dans un très prochain numéro d'A-News.



Norbert

TEMPS A (COMME AMIGA)

Ce début d'année 88 a vu l'arrivée sur les petits écrans d'une publicité vantant une gamme d'ordinateurs (Atari ST). Commodore ne pouvait rester inactif face à cette "offensive" et c'est tout naturellement qu'est arrivée cette cassette vidéo appelée **Amiga Vidéo-découverte**, nouvel instrument de marketing.

Après l'avoir visionnée plusieurs fois, que dire si ce n'est que de nombreuses personnes devraient encore attraper le virus. Cette cassette est présentée par les frères Bogdanoff, bien connus des téléspectateurs pour leurs émissions scientifiques.

Après une entrée en matière arrive le moment fort: la présentation des atouts de l'**Amiga** avec la démonstration de nouveaux périphériques (par exemple, Video Toaster de NewTek, si je ne me trompe) et de programmes qui devraient débarquer sous peu des U.S.A. Carton plein, l'**Amiga** semble s'imposer dans tous les domaines et il ne reste plus qu'à conclure sur une superbe démo réalisée, semble-t-il, avec Vidéoscape 3D.

Une très bonne démonstration, donc, qui permet à **Commodore** de montrer autre chose que trois écrans, comme cela aurait été le cas avec un spot télé.

Dernière précision, cette cassette est disponible chez tous les revendeurs Commodore ou directement à **Commodore France** contre un chèque caution de 100F (qui vous sera rendu en échange de la cassette). A voir...



Emmanuel

TRANSFERT DE FICHIERS AMIGA-PC

Récemment j'ai eu à ma disposition un Amiga 2000 avec une carte PC. Tout naturellement je me suis dit: je vais transférer des fichiers et des programmes.

Alors je me penche sur la doc afin de déterminer le mode opératoire; pour les transferts ASCII, aucun problème il existe deux moyens: soit avec la souris et Notepad avec les instructions paste, cut et copy, soit avec les instructions du dos IBM 3.3 Awrite et Aread (spécifiques au transfert PC <-> Amiga 2000). Dans ce cas, il est nécessaire d'avoir les commandes sur le disk 5 pouces 1/4 à partir duquel ou vers lequel on va faire le transfert. Ensuite le nom du fichier source doit être écrit en entier avec l'extension ainsi que le fichier destination. Les jokers tels que "?" et "*" ne sont pas acceptés. Le transfert ne se fait que sur les fichiers ASCII ne comportant aucun accent, cédille et autres.

Mode opératoire:

Transfert d'un fichier PC vers Amiga 2000:- AREAD toto.bas df0:toto.amiga

Transfert d'un fichier Amiga 2000 vers PC:- AWRITE toto.amiga a:toto.txt.

UN TRUC: ajoutez "/B" pour pouvoir transférer ASCII et binaire.

Le DOS du PC ne reconnait pas DF0: comme un lecteur PC, il ne le reconnait pas autrement d'ailleurs. Aussi, si vous désirez faire un transfert de votre programme IBM préféré pour l'utiliser avec Transformer, le mieux, c'est encore d'utiliser un **PC ONE** de chez Commodore car il accepte le lecteur externe de l'**Amiga** comme lecteur supplémentaire 3 pouces 1/2.



Jean-Marc

RUBRIKABRAK : Dans cette rubrique seront mélangés news, informations, trucs et astuces.

VIRUS: Voici la dernière astuce concernant le virus BYTE BANDIT. Dès que vous êtes bloqué par la page intermède de la couleur du fond du virus, frappez les touches suivantes simultanément et dans le même ordre de gauche à droite: ALT (Commodore) AMIGA ESPACE AMIGA ALT D'autre part, ce virus ne vous interrompt pas aléatoirement, mais toutes les 6 minutes et 57 secondes.

SERVEUR: C'est un nouveau serveur qui parle de toutes les machines et l'on y trouve bien entendu une rubrique sur Amiga. Ce super serveur est partagé en différents domaines: graphisme, son, jeux, revue de presse, etc... Ce serveur est rapide et très beau car il a été entièrement réalisé sur un Amiga en C. On peut l'appeler au 36 15 code: DEEP et pour l'instant pour les lecteurs d'A-News en 36 14 code: 135060334*DEEP. De plus, quand le serveur ne tournera qu'en Teletel 3, l'opérateur vous offrira 2 heures de Teletel 2 pour 1 heure en Teletel 3. Sur ce serveur, vous trouverez notre B.A.L ANEWS pour y laisser messages et Suggestions. C'est pas de la pub, ça!

LE NOUVEL AMIGA: Comme c'est à la mode d'annoncer la sortie de nouvelles machines, nous pouvons vous annoncer de source sûre la sortie en France de deux nouveaux Amigas: On a pu les voir aux expos d'Hannovre et de Los Angeles où ils étaient en démonstration. Le premier sera destiné au marché familial alors que le deuxième sera à orientation professionnelle et pourra être transformé en station de travail. Leur disponibilité est prévue avant la rentrée 1988. Leurs noms devraient être A500 et A2000. A la limite, ça fout la trouille...



Arcade Via Amiga:Melbourne House

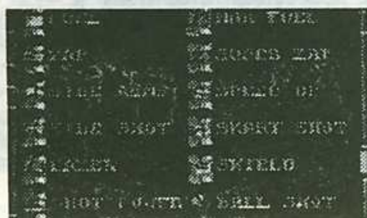
Toi, le joueur, que recherches-tu si ce n'est des graphismes époustouflants, une animation du tonnerre et un son d'enfer. Tu as d'abord cherché la machine qui pouvais te donner autant de sensations qu'une machine de café : tu as donc acheté un Amiga. Mais après?

Tu n'as pu trouver le soft qui pouvait faire monter ton taux d'adrénaline en flèche. Bien sûr, *Insanity Fight* te permettait de te défouler, mais tu ne prenais réellement ton pied que dans les salles de jeux.

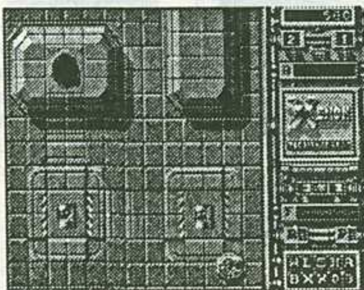
A présent, enferme-toi chez toi, invite tes meilleurs copains, pousse le son de ta machine à fond et vibre aux accents des guitares électriques et du rythme de la basse. Branche le joystick que tu ne gardes que pour les grandes occasions, car "ils" sont arrivés.

XENON

Ce soft est mon préféré. Il a tout pour faire un Hit : un graphisme hors du commun et tout le reste (animation, son, gestion du joy-



stick, sprites magnifiques, etc...). Le but est bien sûr, de tout réduire à l'état de cendres. Un personnage digitalisé et animé, t'annonce le niveau de jeu à affronter (quatre en tout). Après, c'est *Insanity Fight* à la puissance 1000. C'est très rapide et les explosions sont du plus bel effet. Ton vaisseau est, en plus, terre-air, par simple mouvement rapide du joystick de gauche à droite. Au fur et à mesure de ton parcours, des bonus apparaissant sous forme de pastilles te permettront de te transformer. Cela va du tir très rapide au tir mutidirectionnel (8). Pour te propulser à l'étape suivante, un du-



el à mort s'engagera entre toi et un important vaisseau ennemi (quel que soit le niveau, ils ont tous graphiquement une finition impeccable). Deux thèmes musicaux différents viennent soutenir le jeu en permanence. Les allumés de Rock seront accrochés par le son de la gratte électrique.
Bon, je t'ai tout dit, à toi de t'éclater.

ROADWARS

On prend les mêmes et on recommence. Par les mêmes, j'entends le graphisme, le son, etc...
Le but est cette fois différent... quoique!... Une route sur laquelle deux vaisseaux roulent, c'est le cas de le dire, puisque leur aspect extérieur est une boule. En tirant le joystick vers soi, ladite boule se transforme en tourelle pouvant tirer dans n'importe quelle direction. La route est bordée de plaques dont certaines sont reliées entre elles par un éclair bleu. Pour les passer, soit on se transforme en boule, soit on destroye allègrement les plaques d'où viennent les éclairs. Personnellement, les séquences de tir à gogo étant un régal, je me tourne vers la seconde proposition. Tout un tas d'objets viennent se mettre en travers de ton chemin. Le tir en continu offre alors de réels avantages. Tout autour de moi, tout y passe: plaques, boules rouges, satellites, barrières d'énergie. On a aussi la possibilité de se procurer un bouclier en roulant sur les carrés fléchés qui sont disposés sur le sol, ça et là. Il y a bien sûr plusieurs niveaux de jeux, à toi de les franchir.

Mais j'ai gardé le meilleur pour la fin. On peut jouer à deux en même temps. Quelle joie alors de précipiter son adversaire contre les barrières. Le bruit d'explosion du vaisseau de ton coéquipier résonnera à tes oreilles comme le son des oiseaux au printemps, ce fameux matin d'avril ensoleillé, alors que de la cuisine, une odeur de café remontait tout doucement et que la rosée sur l'herbe de mon jardin laissait présager.... Les faits, Philippe, rien que les faits.
Donc, une bien belle explosion que l'on aimerait entendre plus souvent. Tant que l'on est dans le son, la zique en fond donne encore plus de punch au jeu (je craque).

En comparaison, plus calme que **Xenon**, **Roadwars** s'impose lui aussi comme un Hit.



Le fait que ces deux jeux soient excellents ne doit rien au hasard. Il y a maintenant un an à peu près, un contrat a été signé entre **Arcadia** et la firme **Melbourne House**. A la suite de la mise au placard des **Amigas 1000**, l'intérieur des machines a été transféré dans les machines d'arcades. On leur a ajouté de la mémoire supplémentaire et **Arcadia** devait s'occuper de concevoir des jeux dessus. Six mois plus tard, **Melbourne House** se chargeait de l'adapter pour tourner en 512 K. Etonnant et génial lorsque l'on sait que plusieurs autres softs arrivent bientôt sur notre machine: **Rockford** (c'est un Boulder Dash), **Metropolis**, **Aaargh** et **Dreadnought.**
Tenez tous vos joysticks au chaud.
Bye........

Philippe





Voyage au centre de la Terre

Le plus célèbre auteur de fantastique moderne n'aurait même pas imaginé ça : lui, Jules Verne, adapté sur micro-ordinateur. Saluons l'arrivée d'une nouvelle maison d'édition française : Chip. Projet ambitieux, me direz-vous, que d'adapter ce classique de la littérature d'aventure en programme. Mais ce n'est pas la première tentative du genre, il y avait déjà The Three Musketeers, jeu d'aventure en anglais et toujours pas sorti en France (Que font donc les importateurs?) où tous les graphismes étaient, là aussi, digitalisés. Ici, tout est en français, je dirais même tout est français. Alors, essai transformé pour Chip?

Le jeu tient sur deux disquettes mais les concepteurs ont complètement oublié les possesseurs d'un second lecteur. Eux aussi connaissent donc les joies du swap (changement de disquette dans le df0:). Dommage aussi qu'il n'y ait aucune option prévue pour couper court à l'introduction (une musique très bien digitalisée mais un peu longue). Enfin après quelques manipulations dues aux raisons évoquées plus haut, vous pénétrez enfin dans le monde de Verne. Après présentation de l'histoire, choix du personnage, l'action ne se fait pas attendre: vous vous trouvez pris sous une chute de pierres. Votre seule issue, la caverne à l'étage au dessus. Ce passage a un petit air de famille avec **Barbarian** (c'est dire le niveau!) et nous rassure sur la qualité du produit. Ces péripéties dominées, vous vous retrouvez seul perdu dans des cavernes obscures et vos cris ne serviront à rien pour rejoindre votre collègue, le professeur Lidenbrock.

Comme je l'ai déjà dit, toutes les images sont digitalisées. Travail de fainéants? Pensez-vous, il suffit de s'y attarder un peu pour voir la qualité du travail des graphistes qui ont retravaillé tous les décors et leur ont donné des couleurs exceptionnelles, cassant ainsi avec un certain type d'images digitalisées aux couleurs pâles et sans relief. L'image des ossements humains qui illustre l'annonce de votre mort (charmant, n'est-ce pas?) vaut, à elle seule, le détour: à ce propos, qui a servi de modèle? Envoyez vos réponses aux Gourous...

La bande son n'est pas en reste et est, elle aussi, très soignée. Même si aucune musique ne vous accompagne tout au long de votre voyage, les bruitages sont là pour ponctuer toutes vos actions. Des bruits de pas dans la caverne aux barissements des mammouths (planquez vous, ils sont pires que des poids lourds), rien ne manque. Les ronflements de votre personnage quand il dort sont désopilants: là aussi, grave question: est-ce J.Tramiel ou M.Vannier au travail? Le saura t-on un jour?

Différents jeux d'action viennent ponctuer votre expédition: on n'est plus très loin de **The King of Chicago** dans le principe. La réalisation est irréprochable et la charge de la cavalerie légère (des mammouths en furie) vaut son pesant d'or. Tout le jeu se joue à la souris même si quelquefois, pour le déplacement du héros, le joystick aurait été le bienvenu. Là aussi, ça sent le **Cinemaware** à plein nez (ça sent très bon donc...).

L'utilisation du logiciel est des plus aisée. La plus grande partie des actions se déroule sur un tableau central où se trouve un plan du centre de la terre et qui vous ouvre la porte sur différentes options: sommeil, rationnement des vivres, analyse des sols ou soin à apporter à son corps pour se guérir de diverses blessures. On clique et hop! le tour est joué, on est dans un autre tableau. Simplicité et efficacité.

Chip fait très forte impression avec ce logiciel : voilà que les français se hissent au niveau des américains. Hormis les petits problèmes évoqués au début de cet article, c'est le sans-faute. **Chip** annonce une production par mois : il ne reste plus qu'à s'armer de patience et à attendre (chouette, je vais avoir le temps de finir **Voyage au centre de la Terre**). Une petite pensée aussi pour **l'Arche du Capitaine Blood** d'**Ere Informatique** que l'on attend pour ce mois-ci. Décidément les français n'ont pas fini de nous étonner.



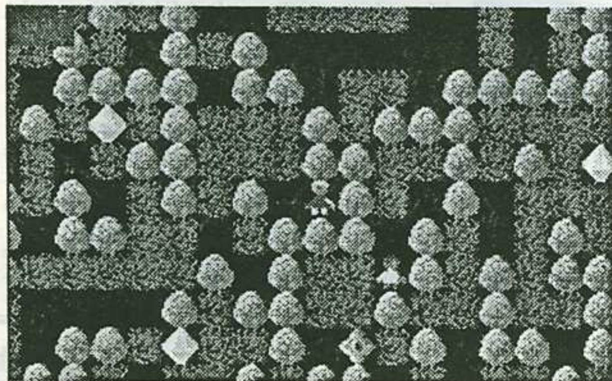
Emmanuel



Emerald Mine

La revanche de Boulder Dash

Ce logiciel édité par **Constellation Software**, est un programme complet et très bien réalisé. Du point de vue but de la manoeuvre, rien de très nouveau, puisque ce jeu reprend l'histoire de **Boulder Dash**. Pour les 5% d'entre vous qui ne connaitraient pas ce jeu, célèbre hit sur 8 bits, voici l'histoire: vous êtes une fourmi, qui doit parcourir des caves à la recherche de diamants. Vous pouvez creuser la terre, mais éviter les effondrements de cailloux. Ici, même histoire, sauf que la si sympathique fourmi, qui avait la sale manie de taper du pied, dès qu'elle était délaissée, est devenue un mineur de fond. Comme d'habitude, le temps est limité, le nombre de joyaux minimum imposé, et bien sûr, de nombreux ennemis vont tout faire pour vous empêcher de mener à bien de votre mission.



Mais attention! Ne confondons pas! **Emerald Mine** est à **Boulder Dash** de First Star, ce qu'**Arkanoid** ou **Crystal Hammer** est au casse-briques d'antan. De multiples options en plus, telles que des mines à retardement, réservoirs à diamants, bombes, diamants de deux catégories (à 1 et 3 points)...Surprenant, il y aussi un mode deux joueurs, et alors les parties deviennent encore plus passionnantes. Vous pourrez vous mettre d'accord avec votre collègue, au début de la partie, si vous vous entraidez, ou si la chasse est ouverte. Dans cette dernière optique, la durée de vie risquera d'être plutôt courte, mais gare aux pièges, et aux libérations surprises des "miams-miams".

Du point de vue technique, rien à redire; les sons digitalisés sont parfaits, le scrolling sans reproche, et l'animation de tous les sprites superbe. Les graphismes, quoiqu'assez simples à la base, sont bien réalisés, et les reflets dans les diamants rajoutent encore à l'ambiance parfaite du logiciel.

Que dire de plus si ce n'est peut-être la description des tableaux? Mais comment en faire la synthèse, vu leur incroyable diversité. D'un tableau à l'autre, la stratégie sera totalement différente. Par exemple, le but d'une cave sera de trouver la sortie dans un labyrinthe, et d'y arriver dans les temps. Au tableau suivant, vous devrez transformer en diamants, jusqu'au dernier caillou, grâce à un mur magique à durée limitée.

Une des particularités intéressantes et très agréable de ce jeu est liée au système de jeu. C'est à dire, que contrairement à **Boulder Dash**, vous ne disposez que d'une seule vie, mais vous pouvez commencer à jouer à n'importe quel tableau, à condition que vous l'ayez précédemment passé. Cette position est remise à jour, et est sauvée à chaque fin de tableau, avec le fichier High Score.

Et maintenant, un petit truc pour les bidouilleurs : sur la disquette, il y a un fichier nommé NAM, contenant le nom de tous les joueurs, ainsi que le numéro du dernier tableau franchi. Si vous avez la bonne idée de posséder un éditeur hexadécimal de fichiers, vous pourrez alors mettre $50 (n'insérez pas des billets verts dans votre lecteur) en face de votre nom, ce qui vous permettra de jouer à l'un des 80 tableaux.

Attention, faites d'abord un backup de votre original pour ne pas le planter... sinon, gare au manque!!!

Jean-Pierre



AMIGATEL

AMIGATEL comme son nom l'indique est un émulateur minitel. Mais quel émulateur !!!

La première différence visible c'est la couleur en plus. Pour les nostalgiques du noir et blanc l'option N/B existe. Cinq menus principaux sont à notre disposition. "FICHIER" "CONFIGURATION" "CARACTERES" "APPRENTISSAGE" "ALARME" en haut de l'écran, et dix fonctions minitel en bas. Ces mêmes fonctions sont assignées aux touches F1 à F10. Là où cela devient génial c'est quand la souris est fonctionnelle sur les pages minitel affichées à l'écran. En deux mots on fait son choix des options proposées par le seveur sur l'écran même. Puis on confirme avec "envoi" de cette même page vidéotexte.

On peut saisir des mots ou des chiffres de la page affichée. Comme tout bon émulateur minitel, la sauvegarde des pages fait partie du menu "FICHIER" avec tous les attributs vidéotexte tels que la taille, la couleur, le graphisme, le clignotement etc. La sauvegarde en mode ASCII est présente, ainsi que l'envoi d'un fichier texte ou page graphique, que l'on aurait créés auparavant en utilisant les options d'édition dans le menu "CARACTERE".

Un câble est livré avec pour le relier à un minitel, mais on peut utiliser un modem. Dans le menu "CONFIGURATION" on trouve tous les paramètres de réglage (vitesse de 300 à 19200 bauds, bit stop, parité, etc) et un choix de trois modèles de minitel.

Je ne vais pas tout vous dévoiler sur les posibilités de l'AMIGATEL et il y en a des tas d'autres. Je préfère vous laisser le plaisir de les découvrir. Pour une fois que l'on peut avoir un bon



soft en français avec un mode d'emploi dans notre langue et fait par des français, courez vite l'acheter.

Ce programme a été développé par la société **KERNEL** à Echirolles dans le département de l'Isère, qui est constituée d'une équipe de quatre jeunes, Dominique FUSIER 23 ans, Christophe BARIBAUD 22 ans, Bernard PHILIPPE 23 ans, Thierry BOGART 24 ans.



Gerald

Avez-vous votre disquette GOUROU#1?

☐ Oui Non ☐

SHADOWGATE

Votre contrée est en danger !!!! L' horrible WARLOCK servant les forces du mal a décidé de mettre le pays à feu et à sang grâce aux démons du territoire des ténèbres. Pour déjouer ce projet démoniaque, le grand magicien LAKMIR vous réclame. Ce magicien est un ancien druide en grande toge et il vous explique que la situation est plus que mauvaise et que selon la prédiction des écrits vous êtes le seul descendant des rois à pouvoir vaincre WARLOCK.

Un seul petit ennui à la chose : il s'est réfugié au plus profond de son château construit par les forces du mal.Point n'est besoin de douves à l'entrée; qui serait assez fou pour y pénétrer... à moins que vous soyez la personne des écrits. Est-ce vous ???? Vous ne savez pas ? Alors entrez !!! Poussez la porte du château de **SHADOWGATE** et faites les premiers pas ! Vous voyez la porte ne se referme pas! Pourquoi ce rire retentissant de WARLOCK? Avez-vous oublié votre pantalon ou est-il fou?? Mais trop tard, vous êtes entré dans le dédale de la mort! Ce jeu de **MINDSCAPE** va vous faire passer d'incroyables heures même si au début vous voyez souvent la Faucheuse.



Ce jeu est complexe, bien qu'il n'utilise que la souris (sauf pour taper rarement les paroles) comme ses homologues: **DEJA VU** et **UNIVITED** La vision de l'aventurier est représentée dans une fenêtre (environ 1/4 de l'écran). Les dessins sont de bonne qualité et des sons digitalisés viennent tendre l'athmosphère, le suspense est souvent présent et les casse-têtes (et cous) ne manquent pas. De superbes monstres viennent "aiguiller" le tout!!!

Pour prendre un objet il suffit de cliquer dessus dans le dessin et de l'accompagner jusqu'à la fenêtre inventaire (ne pas comparer à **MINDSHADOW** où il n'y avait qu'une dizaine d'objets; là presque tout ce qui est vu est défini). Vous disposez d'une autre fenêtre texte pour avoir plus de détails sur la vision. De petites animations sympathiques et pointes d'humour viennent encourager la progression. Hors du jeu même,il est intéressant de faire une synthèse des événements futurs, des diverses possibilités envisageables car c'est ainsi qu'un éclair de génie apparaît alors que devant le jeu vous étiez bloqué.

Je vous souhaite beaucoup de bonnes et de dures heures devant ce jeu afin de vaincre enfin le mal.... Du moins WARLOCK.



Frederic



Nous voici donc ensemble pour la deuxième partie de cette rubrique.

J'attends toujours avec impatience votre courier qui est le but primordial de cette partie du journal. Cette rubrique est la vôtre (ou plutôt la nôtre : aventuriers)et votre intelligence est sa source de vie. Alors écrivez vos questions, aides et solutions.

Dans **THE BLACK CAULDRON** : Pour entrer dans le château il faut traverser les douves en évitant les crocodiles. Ensuite,vous devez escalader la muraille sans être percuté par les pierres que jettent les cerbères du château. Vous devez ensuite dégager la fenêtre, bloquée par le lierre, en utilisant la dague. Dans les oubliettes du château, sur un mur, il y a des pierres empilées apparentes : elles cachent un passage secret qui donne accès au tombeau du roi où est l'épée protectrice. Enfin, pour sortir du dédale, il faut tourner la gargouille qui est près de l'échelle.

Dans **GOLDEN PATH** : Pour obtenir la perche qui permet de pousser le radeau, il faut déposer de la nourriture près du mendiant qui est assis. Avec les pinces (qui sont en bas de l'escalier de la maison) il faut retirer une épine de la patte du bébé dragon qui vous aidera au puits. Pour tuer le dragon il faut utiliser la lance sans la jeter mais en le touchant. Puis il faut porter la dent et le seau plein d'eau au père du prisonnier.
Pour tuer le lion il faut pousser la grosse pierre quand il est dessous.

Dans **SHADOWGATE** : Au début il faut bouger la tête de diable, qui est au-dessus de la porte, et prendre la clé. Sur l'étagère il ne faut qu'ouvrir le livre pour prendre une clé qui ouvre une porte de la salle précédente..

On peut aller derrière la cascade. Là, il faut taper la pierre saillante car elle cache des pierres. 2 permettent l'ouverture de passages secrets; l'autre, la blanche permet l'apparition d'une boule de cristal sur le piédestal en la plaçant dans le trou près de la porte qui donne accès au dragon. Cette boule sert à glacer le lac et à éteindre l'enfer sous le pont (on peut rester dans cette salle grâce à la cape). Pour se débarraser du fantôme, il faut le brûler à la première apparition avec la torche aux anneaux.

Comment tuer la femme qui se transforme en molosse et quel est le moyen de monter sur la plaque qui s'effondre (où il y a la flèche). Et comment prendre les objets de la salle des gardes?

Dans **TERRAMEX** : Le luth sert à passer les serpents et à faire monter une corde au tableau des éperons et du soufflet.. Grâce au soufflet, vous pouvez diriger la mongolfière. Avec le disque de pierre, vous pouvez vous trouver dans les nuages, sculpter une croix sur la table au-dessus du robot inoffensif. Avec cette croix, comme le disent les anciens écrits, faites fuir le vampire.

Pour le canon il faut utiliser le baril trouvé sur les nuages.Si vous appuyez sur la touche " T " le personnage vous aidera.

Dans **UNINVITED** : Pour faire fuir les chiens : dire à l'un des deux " INSTANTUM ILLUMINARIS " et valider le sort en ajoutant " ABRAXAS ".la hache sert à pourfendre le fauteuil du hall qui renferme une clé qui permet d'ouvrir une armoire (celle de la piéce au fauteuil roulant). Puis il faut brûler la boîte trouvée dans ce placard, dans la cheminée.

Dans **ARKANOID** : Tapez sur la barre espace pour se mettre en pause, puis tapez le mot **"dsimagic"** et ensuite appuyez sur espace. Récupérez la pastille DS qui tombe et alors vous disposerez de ces touches pour appeler les pastilles -D : triple balles -B : tableau suivant -L : lazer -E : expand -S : slow -C : colle -P : raquette supplémentaire et la touche F vous permettra d'arriver directement au 33ème tableau (l'ultime).

Dans **BARBARIAN** : Tapez au début du jeu avant tout mouvement: 04-08-59. La couleur de fond s'éclaircit et vous êtes invincible.

J'espère que la 3° partie (le mois prochain) sera composée de vos écrits.



Frederic

La solution complète de DEJA VU

Voici les différentes étapes à suivre pour arriver au bout de cette merveilleuse enquête policière.

Vous vous réveillez peu à peu dans des toilettes, avec un terrible mal de tête, une piqûre sur le bras gauche et une mémoire complètement défaillante (drogué?)

Vous trouvez dans ces WC, un manteau assorti à votre pantalon contenant : de l'argent, des cigarettes, un briquet et un foulard avec les initiales J.S, des lunettes, un porte-feuille (avec un billet de 20$, une clé, une carte perforée. Sous le manteau, il y a aussi un 38 spécial avec 3 balles neuves et 3 autres usagées.

Sortez des toilettes, vous êtes dans un couloir, entrez dans les WC dames. En cherchant un peu vous y trouverez une boucle d'oreille : c'est votre 1er indice.

Allez maintenant au bar. Montez l'escalier, entrez dans le bureau. Une odeur de parfum règne dans cette pièce. Dans le bureau, vous trouvez une enveloppe avec une facture du Dr Brody adressée au bar JOE:•Seringue .... 10,95$; •Diéthanol trimène (50cc) .... 56$; • Bisodiumitis (50cc).. 26$; • Sodium pentathol .... 40$

Adresse de la pharmacie : 934 West Sherman, Chicago.



Ouvrez la porte avec la clé. Horreur, malheur, un cadavre est allongé devant vous, troué de 3 balles et un combiné téléphonique à la main. Vous remarquez aussi la présence d'un coffre-fort, mais malgré tous vos efforts, votre amnésie reste totale devant le visage de cet homme refroidi. Gardez votre sang-froid et prenez la clé qui se trouve sur le cadavre, puis retournez au bar.

Ouvrez la porte du fond. Vous vous trouvez maintenant dans un cellier dans lequel vous remarquez immédiatement qu'une des bouteilles n'a pas de poussière. Actionnez cette bouteille et oh! surprise, un passage secret s'ouvre devant vous. Allez y.

Vers le bas se trouvent les égouts, en face l'entrée d'un casino clandestin. Prenez l'ascenseur du casino puis montez à l'étage d'en haut. Vous vous trouvez alors devant une chaise comportant plusieurs sangles qui pourraient très bien servir à attacher quelqu'un. Dans la poubelle vous trouvez une seringue, et à côté de la chaise, 3 fioles dont 2 vides ayant contenu du pentathol-sodium et du diéthanol-trimène: vous avez bel et bien été drogué ici même !!

La voiture est piegée

Il est temps d'aller à l'extérieur. Ouvrez la fenêtre et sortez par celle-ci. Descendez dans la rue, avancez, vous vous trouvez devant le bar Joe, une Mercédes est garée là. Le coffre est fermé à clé. Ouvrez la portière, entrez dans la voiture. A l'intérieur de la boîte à gants il y a : la photo d'une grosse femme, la carte grise au nom de Joey Siegel (adresse : 1212 West End St.), ainsi qu'un plan de la ville avec le texte suivant : "Ace, suit cette route exactement, attention si tu ne veux pas que les flics trébuchent sur le cadavre de Mrs Sternwood". Faites attention, la voiture est piégée. Maintenant sortez de la voiture. Si par hasard vous rencontrez un voyou qui veut vous voler votre argent, donnez lui simplement un bon coup (hit). Allez à gauche devant le marchand de journaux et encore 2 fois à gauche. Prenez le taxi, direction : 1212 West End St. Payez le chauffeur. Entrez dans l'immeuble et grâce à la carte perforée, prenez l'ascenseur. On arrive dans un appartement luxueux, il y a une photo sur la cheminée et sur cette photo une adresse: 520 S.Kedzie. Sortez de l'immeuble et allez à cette adresse.

Nous voici devant un bungalow. La porte est fermée. Qu'à cela ne tienne, tirez dessus et entrez. Vous retrouvez la même odeur de parfum que dans le bureau, vous trouvez aussi un morceau de papier avec les chiffres 33-24-36, ainsi que la 2ème boucle d'oreille. Dans le tiroir se trouvent une clé et un carnet avec des comptes se rapportant à une affaire entre John Sternwood et le propriétaire du carnet. Le carnet rapporte aussi des menaces de la part de Joey Siegel. Apparemment donc, le meurtrier est une meurtrière.

Reprenez le taxi et allez chez le docteur Brody. Montez l'escalier. Derrière la vitre une ombre semble vous attendre. Tirez sur la vitre. Vous pouvez entrer. En fouillant le fichier vous tombez sur un contrat de kidnapping adressé à Ace.

Descendez et entrez dans le bureau du docteur. Aie!, les produits qui vous ont été injectés semblent achever leur oeuvre. Il va vous falloir trouver un antidote très rapidement. Ouvrez le fichier en tirant dessus. Chaque fiche vous indique les effets d'un produit, le diéthanol-trimène bloque la mémoire, le sodium-pentathol est un sérum de vérité et le bisodiumitis est l'antidote du diéthanol-trimène. Cherchez donc un flacon de bisodiumitis, remplissez la seringue et injectez vous là. Ouf ça va mieux, vous retrouvez la mémoire. Prenez tous les flacons de sodium-pentathol, vous en aurez besoin.

Regardez le plan pour avoir l'adresse du bar -> 1060 South Peoria Street. Prenez le taxi, mais cette fois ne payez pas.

Retournez à la salle du coffre, ouvrez le avec la combinaison 33-24-36. Vous y trouvez un relevé de chèques et une clé. Allez ouvrir le coffre de la Mercédes avec cette nouvelle clé. Une surprise vous y attend, c'est Mrs Sternwood qui est dedans, ligotée comme un saucisson. Avant de la débâillonner, injectez lui un peu de sérum de vérité. Elle vous donne alors l'adresse suivante : 626 Auburn Road. Retournez au taxi et prenez le second qui se trouve sur la gauche, direction Auburn Road.

Entrez dans la villa, un domestique vous accueille. Frappez le et montez l'escalier. Entrez dans la chambre de droite. Vous y voyez Mr Sternwood endormi dans son lit. Profitez en pour lui injecter du sérum de vérité et prenez la lettre qui est dans la commode.

Passez dans la chambre à côté. Mrs Vickers est en train de dormir après une nuit certainement très éprouvante. Et hop! un peu de sérum pour nous raconter ce qu'elle sait. Prenez le carnet qui comporte des traces d'écriture. Plus rien ne vous retient ici, repartez vers le bar.

Avant d'aller raconter tout ça à la police, il faut vous débarrasser de tout objet compromettant. Pour cela descendez dans les égouts jusqu'à l'intersection des galeries, descendez encore et jetez pistolet(s), balles, seringue etc, dans le tourbillon.

Retournez au commissariat, vous avez bien mérité votre diplôme de détective.

Aftor



Photon Paint : Rhaaa Lovely!!!

Tout nouveau, tout beau, tout neuf, et déjà testé pour vous, voici le dernier soft graphique de MicroIllusions qui va frapper très fort. Il combine les avantages de *Digipaint-II* et de *DeluxePaint-II*, c'est vous dire s'il est puissant... Et il en rajoute un peu au passage, tant qu'à faire...!

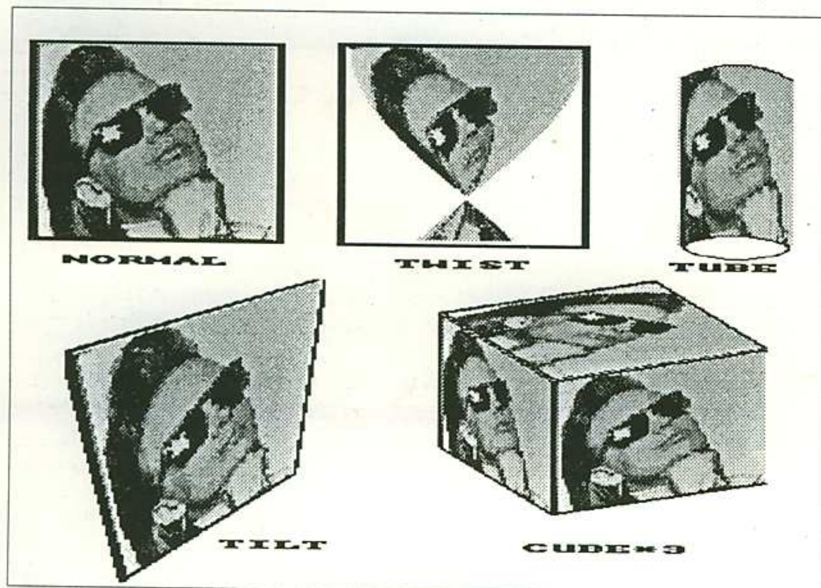
Bon, chargement normal, rien à dire. Ecran noir et fenêtre contenant la palette de couleur, plus des outils de travail sous forme d'icÔnes, comme dans **DPaint**. Rien de bien nouveau, à part le fait que la palette comporte 64 nuances et non 32 comme dans **Deluxe**. Tiens, à droite du menu, il y a 2 petites flèches, une vers le haut, une vers le bas. Cliquons dessus pour voir... Oh miracle !! la fenêtre contenant la palette et les icônes double de taille vers le bas et apparaissent les 4096 nuances auquelles nous commençons à nous habituer.

Comme dans **Digi- paint**, les 4096 sont accessibles simplement en promenant la souris dessus, et modifiables soit directement, soit par les classiques curseurs RVB et HSV (Rouge-Vert-Bleu et Teinte- Saturation-Intensité).

Au niveau des icônes, il y a du classique mais aussi du nouveau puisque nous travaillons en 4096 teintes. On retrouve les différentes tailles de brosses, le tracé de droites, de cercles (pleins ou vides), de rectangles (idem), d'ellipses (re-idem). On trouve également la possibilité d'intégrer du texte au dessin, une loupe, un outil de remplissage, un 'UNDO', un outil qui rappelle à l'écran la dernière brosse créée, et bien entendu la possibilité de dessiner à main levée.

Les possibilités de ce logiciel ne s'arrêtent pas là car il existe des menus déroulants qui nous offrent 5 grandes rubriques :

1-Chargement-sauvegarde des dessins avec contrôle de la palette de couleur (on peut prendre celle du dessin, celle de la brosse ou celle de la 2ème page de dessin). On peut effacer un dessin sur disquette, ce qui existe sur **Deluxe** mais pas sur **Digipaint**, et c'est bien pratique pour faire de la place... Une 2ème page de dessin est disponible avec les options de copie de l'une à l'autre.



2- Choix des préférences qui permet de choisir le format d'écran par l'apparition d'un panneau de contrôle que l'on manipule avec la souris. Ainsi, nous avons le choix entre le format NTSC au standard Américain (320x200) et le standard européen PAL (320x256). A chaque standard il est possible d'ajouter l'option entrelacement ou overscan (image en plein écran, sans les bordures) habituelle.

Il est possible de régler la vitesse de la souris, et c'est à ma connaissance le seul programme de dessin qui propose cela. C'est très pratique lorsque l'on veut dessiner une partie détaillée, où les mouvements de la souris doivent être très précis.

Une option intéressante qui est offerte est celle du suivi de la souris, qui permet d'éviter que le programme ne perde des informations lorsque l'on dessine trop vite. Cela se traduit généralement par un 'raccourci' qui vous transforme ce qui aurait dû être une belle arabesque en un "bête" trait tout droit. Lorsque cette option est activée, les coordonnées de chaque point sont stockées dans un buffet et il est alors amusant de voir le dessin se continuer tout seul même après que vous vous soyez arrêté de manipuler la souris.

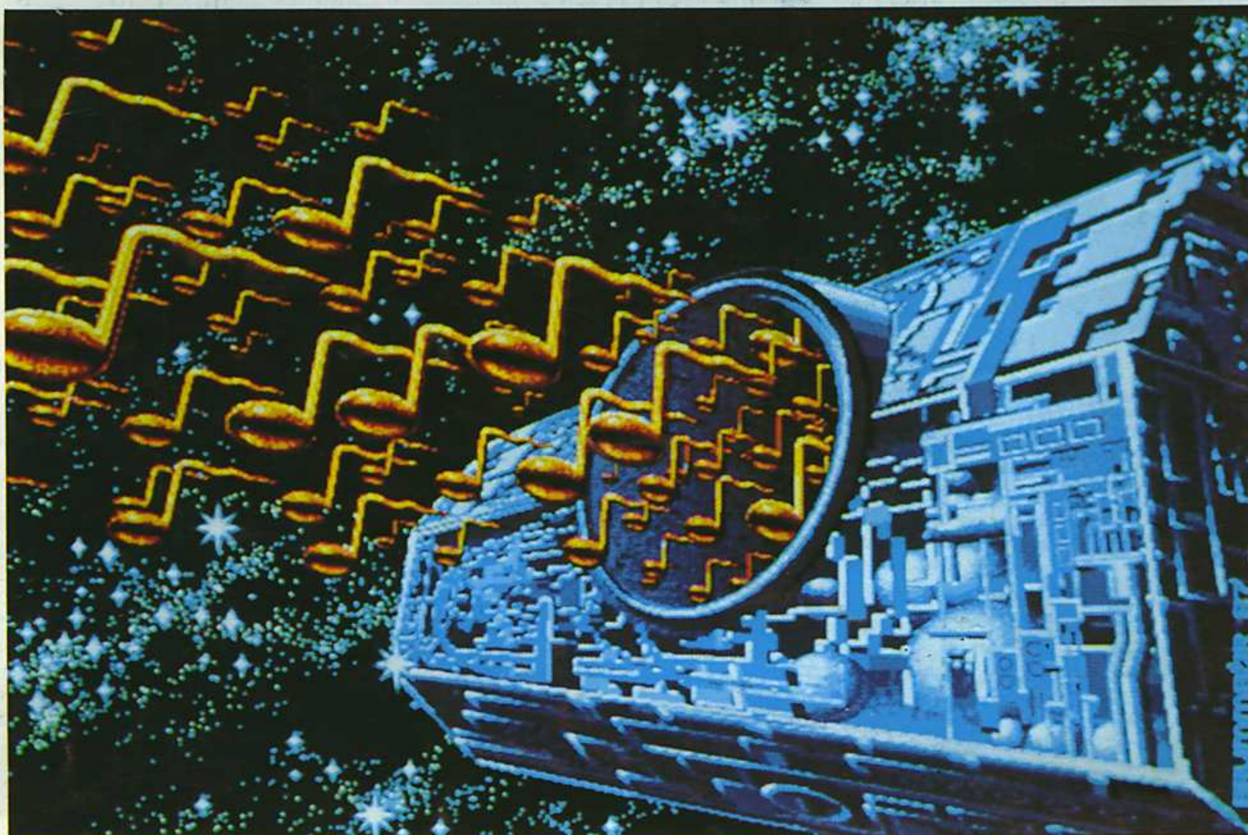
On peut centrer l'écran comme dans le "préférence" normal du workbench, et sauvegarder les modifications apportées.

3-Les Brosses bénéficient d'un choix d'options très complet comme vous allez en juger. Chargement/Sauvegarde, transparence du fond, modifications portant sur la taille, la forme et la couleur sont accessibles et manipulables avec la souris. Les nouveautés sont les suivantes : TWIST qui tord une brosse dans le sens vertical. Imaginez que vous ayez un dessin sur une feuille transparente et que vous tordiez la feuille pour lui donner une forme en 8. C'est ce que fait l'option twist avec la possibilité de choisir le nombre de torsions. Le programme fait apparaître un rectangle de la taille de la brosse et le fait de déplacer la souris vers la gauche ou vers la droite modifie ce rectangle, le faisant passer de la forme d'un sablier à celle d'une guirlande de Noël.

L'option Tilt permet de faire faire une rotation dans n'importe quel axe à votre brosse, comme l'option de perspective de **Deluxe**. Mais là c'est beaucoup plus rapide et tout se fait avec la souris et non pas avec les touches du pavé numérique.

La possibilité la plus spectaculaire est celle d' enrouler une brosse sur une forme prédéfinie ou de votre choix. Ainsi vous pouvez prendre en brosse un motif représentant du bois et l'enrouler sur un tube, un cône, une balle, une ellipse, un cube. Au niveau du cube il y a 2 nouvelles options: avoir un cube entièrement enrobé de votre brosse, un peu comme si la brosse était un papier cadeau et le cube, la boîte de chocolat. Ou bien le programme colle votre brosse sur chaque face visible du cube, comme des autocollants, en recalculant leur taille bien entendu... Il y a également l'option 'forme libre' qui vous laisse dessiner une moitié de votre forme (elle sera donc symétrique par rapport à l'axe des Y) et qui calcule ensuite la forme entière et le placage de la brosse par dessus.

Suite au verso



*Le graphisme ci-dessus n'a pas été créé avec Photon Paint ; il est ici parce que Norbert est un grand admirateur de l'artiste, **Brummbar.***
Brummbar, un Allemand, vit à Los Angeles dans une énorme vieille maison de maître, où il passe ses journées à créer des merveilles sur son Amiga 1000 équipé de 1.5 méga de mémoire. Il utilise plusieurs programmes, mais il se dit constamment en admiration devant DPaint : "C'est incroyable - il n'y a rien d'aussi fini que ça" dit-il.
Il dit beaucoup de bien aussi d'Interchange de Syndesis, un programme permettant le partage d'objets entre Sculpt 3D, VideoScape 3D, et Forms in Flight. On peut, par exemple, utiliser Sculpt 3D pour ray-tracer des objets VideoScape 3D, ou animer des objets de Sculpt 3D avec Forms in Flight.
Brummbar (j'ai demandé son prénom mais il disait qu'il n'en avait pas) vend ses oeuvres aux compagnies de logiciels tels Aegis. Il nous a fait gracieusement cadeau du droit d'en reproduire dans les premiers numéros d'A-News.

Photon Paint suite - Toutes ces options prennent du temps en calcul, et cela d'autant plus que votre brosse est de grande taille, mais il ne faut pas perdre de vue que tout cela se fait en 4096 couleurs, et les résultats sont souvent aussi rapides qu'avec **Deluxe**.

De plus, un compteur à rebours permet de savoir où le programme en est.

4 - Les types de caractère (fonts) sont disponibles en différents styles comme italique, souligné, etc... Les lettres sont différentes suivant la lumière que l'on aura définie préalablement et selon le type de dégradé choisi. Ainsi vous pourrez avoir des lettres éclairées par la droite, et plutôt sombres, ou le contraire.

5- Le mode de dessin, permet de définir le type de remplissage des couleurs (Normal plein, dégradé, par addition ou par soustraction des teintes). Le plus performant est le choix du dégradé qui permet de choisir l'origine de la source de lumière et le dessin du dégradé à l'intérieur de la forme. Cela se fait en dessinant 2 courbes (une horizontale et une verticale) qui correspondent chacune à l'intensité de la lumière dans le dégradé. Ainsi il est possible de prendre un dégradé avec une source de lumière venant de la gauche et commençant clair à partir du haut, devenant sombre au milieu et redevenant clair vers le bas. Cela est très souple et plus facile à faire qu'à décrire. De plus, dans le panneau de contrôle, un rectangle donne une idée du dégradé que l'on est en train de manipuler.

En conclusion, un très bon programme de dessin qui a su retenir les options les meilleures de ses prédécesseurs, et en ajouter de nouvelles. Si j'avais un regret à formuler, c'est celui de ne pouvoir réllement choisir la résolution du dessin. Ainsi, il n'est pas possible de travailler en 640x256. Mais c'est bien peu de choses par rapport à tout le bien que j'en pense, et c'était juste pour dire que j'avais trouvé une critique ...

A mon avis, **Photon Paint** n'arrive quand ,même pas à remplacer totalement un programme comme **Dpaint** qui reste toujours un des soft de dessin absolument indispensables à tout dessinateur qui se respecte.

Les résultats sont différents car on travaille sur des matières différentes (écran vierge pour l'un, et base digitalisée pour l'autre). Bien sûr, il est difficile de comparer ces 2 programmes, mais **DPaint** reste quand même une référence de bon poids...

PHOTON PAINT est donc un très bon et même un excellent programme pour tous ceux qui veulent retravailler leurs digitalisations. A avoir de toute urgence.

Norbert

